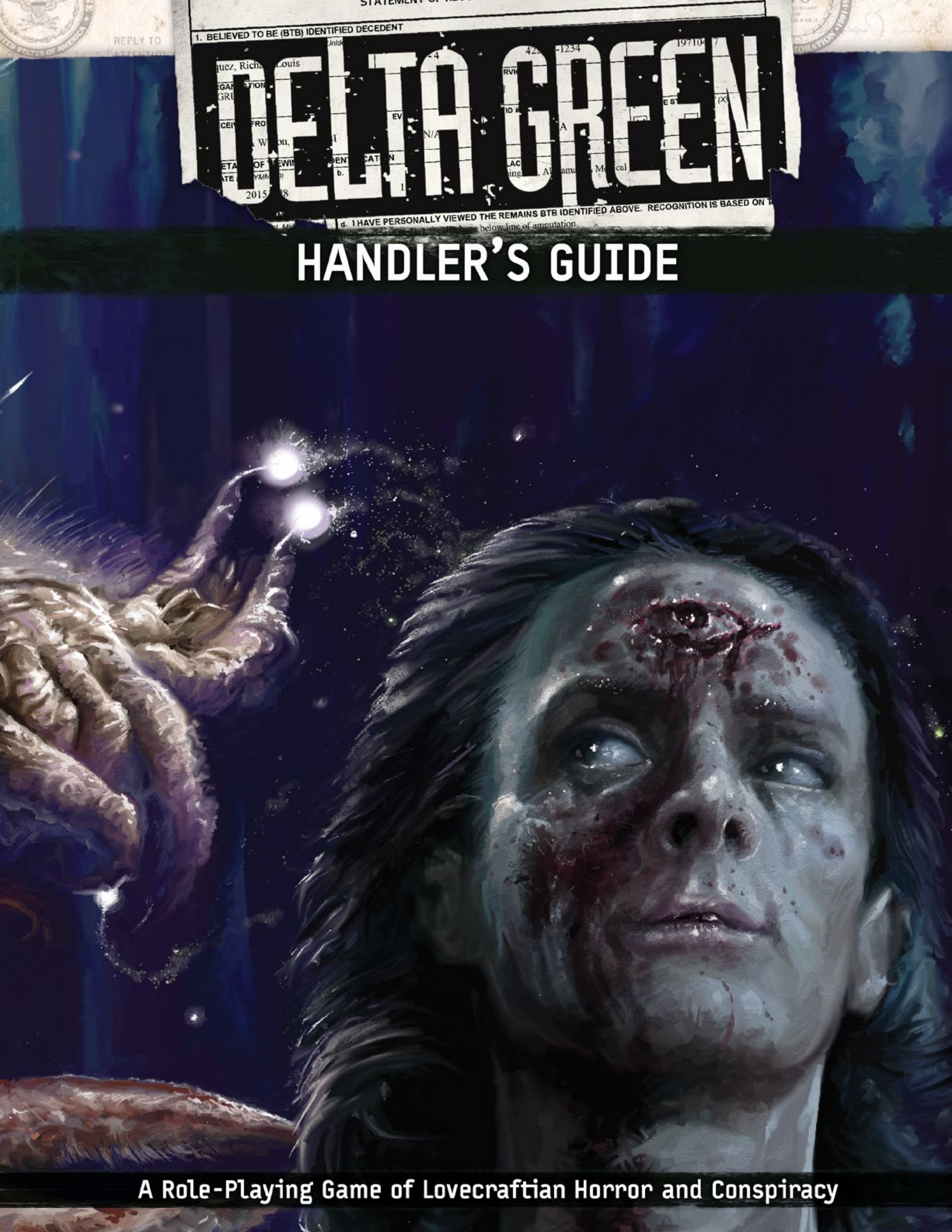
DELTA GREEN

HANDLER'S GUIDE



A Role-Playing Game of Lovecraftian Horror and Conspiracy

YOU ARE THE APOCALYPSE

Born of the U.S. government's 1928 raid on the degenerate coastal town of Innsmouth, Massachusetts, the covert agency known as Delta Green opposes the forces of darkness with honor but without glory. Delta Green agents fight to save humanity from unnatural horrors—often at a shattering personal cost.

In **DELTA GREEN: THE ROLE-PLAYING GAME**, the players are those agents. They fight to keep terrors from beyond space and time from infecting the world and claiming human lives and sanity. The Handler is the game moderator who creates and interprets their world, presents the unnatural horror that they investigate, and describes the awful aftermath of their sacrifices.

The **HANDLER'S GUIDE** is a game-moderator-only rulebook for **DELTA GREEN: THE ROLE-PLAYING GAME**. It includes:

- A history of the world of Delta Green from prehuman history to the present day, with campaign tips and scenario seeds on every page.
- Horrifying rituals, unnatural entities, and reality-shattering Great Old Ones.
- Rules for creating new threats to shock and terrify your agents.
- The secretive Delta Green organization in deep and disturbing detail—and the *other* ruthless conspiracy that claims it is the *real* Delta Green.
- Guidelines for creating original scenarios and campaigns using the resources in this book.
- "Operation FULMINATE: The Sentinels of Twilight," a sample scenario, ready to play.

The **HANDLER'S GUIDE** and the **AGENT'S HANDBOOK** together comprise the core rules of **DELTA GREEN: THE ROLE-PLAYING GAME**, an award-winning update to one of the most acclaimed RPG series of all time.

DELTA GREEN: HANDLER'S GUIDE
MSRP $59.99
Arc Dream Publishing
APU8113 • ISBN 978-1-940410-28-9
Cover art © 2017 by Dennis Detwiller
Cover designed by Simeon Cogswell
Get more at www.delta-green.com
This is a work of fiction

DELTA GREEN

// Handler's Guide //

A Role-Playing Game of Lovecraftian Horror and Conspiracy

ARC DREAM PUBLISHING PRESENTS *DELTA GREEN: HANDLER'S GUIDE*

WRITTEN BY DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY, KENNETH HITE, SHANE IVEY & GREG STOLZE **DEVELOPERS & EDITORS** DENNIS DETWILLER & SHANE IVEY **ART DIRECTOR & ILLUSTRATOR** DENNIS DETWILLER **GRAPHIC DESIGN BY** SIMEON COGSWELL & SHANE IVEY **COPY EDITOR** LISA PADOL **INDEXER** JESS NEVINS **ADVICE & ASSISTANCE** STEPHEN BUCK, AARON CARSTEN, TOM CHURCH, CHARLIE CONLEY, CHRIS COOPER, ADAM CROSSINGHAM, DAVID DOBELMAN, MYRA JEAN QUALLS ELDER, CLAES GERLEMAN, SHAUN GREENWALD, CHRISTOPHER GUNNING, DANIEL HARMS, GILES HILL, CHRIS HUTH, RACHEL K. IVEY, FAUST KELLS, PETER LINK, CHRIS MALONE, JOHN MARRON, ROSS PAYTON, GRAEME PRICE, DANIEL RAAB, KENT JOHAN SNYEN, CALEB STOKES, THADDEUS STOKLASA, BILL SUNDWALL, MELISSA SUNDWALL, GIL TREVIZO, JONATHAN TURNER, JOHN SCOTT TYNES, KENNETH VAUGHAN & RAY WINNINGER **DELTA GREEN CREATED BY** DENNIS DETWILLER, ADAM SCOTT GLANCY & JOHN SCOTT TYNES

Delta Green: Handler's Guide is published by Arc Dream Publishing in arrangement with the Delta Green Partnership. The intellectual property known as Delta Green is ™ and © The Delta Green Partnership, which has licensed its use in this volume. This is a work of fiction. Any similarity with people or events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in historical context. Illustrations by Dennis Detwiller, © 2017, except for "The Yellow Sign" on pages 104, 109 and 160, © Kevin Ross. "The First Report," "The Key," "The Last Machines," "What the Voice Said," and "What's Your Name" by Dennis Detwiller, © 2017. "Introduction" by Dennis Detwiller and Shane Ivey, © 2017. "The Past" by Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, Kenneth Hite, Shane Ivey and Greg Stolze, © 2017. "The Unnatural" by Dennis Detwiller, Kenneth Hite, Shane Ivey, and Greg Stolze, © 2017. "The Schism" by Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy and Shane Ivey, © 2017. "The Opera" by Dennis Detwiller, © 2017. "Operation FULMINATE" by Dennis Detwiller, © 2017. "NPCs and Animals" and Handler's worksheets by Shane Ivey, © 2017. All rights reserved worldwide by the copyright holders. Permission is granted to reproduce pages 363–367 for personal use only. For a free PDF of this book with your print purchase, contact Arc Dream Publishing at arcdream.com; at 12215 Highway 11, Chelsea, AL, 35043, USA; or by email, shane@arcdream.com. For more Delta Green, visit delta-green.com. Thanks to Jesper Anderson, Philip Bolger, Trung Bui, Mark Carroll, Chris Cooper, Stuart Dollar, Robert Emerson, Kevin Empey, Jason Fritz, Lynn Hill, David Lee Ingersoll, Jeremy Kush, David Larkins, Patrick Leonard, Michael Little, Max Nestorowich, Matthew Pook, Todd Shearer, Aaron Vanek, and Phil Ward for proofreading. Special thanks to Ramsey Campbell and Colin Wilson for their kind permission to feature their creations in this book, and to Steve Perrin, Sandy Petersen, and Greg Stafford for decades of role-playing inspiration. Document updated 31 OCT 2017. This is a work of fiction. "*Glass traps open and close on nite flights/Broken necks, feather weights press the walls/Be my love, we will be gods on nite flights/Only one promise, only one way to fall.*"

Sold by Studio2 Publishing, 1722 Louisville Drive, Suite A, Knoxville, TN 37921, USA; phone 1-865-212-3797;
email jims@studio2publishing.com; *Delta Green: Handler's Guide* product stock code APU8113.
ISBN 978-1-940410-28-9
Printed in China
9 8 7 6 5 4 3 2 1

TOP SECRET

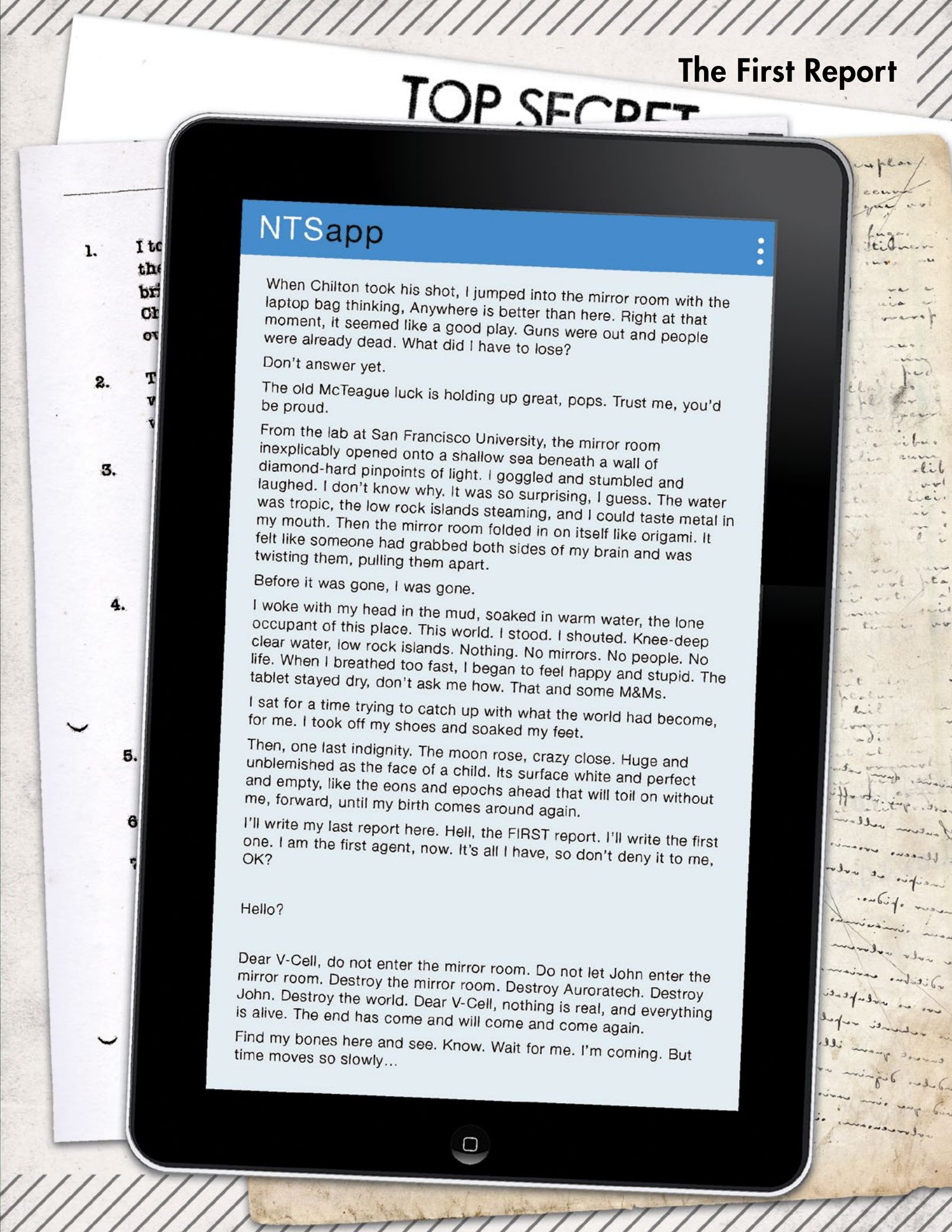
Contents

Introduction 4
The World of Delta Green 6
Running Delta Green 7
What a Delta Green Agent Does 8
The Outlaws and the Program 8
What Is the Unnatural? 9
The Handler 9
How to Be a Handler 9
Introducing New Agents 11
Interpreting the Rules 12
An Example of Play 13
The Past 14
Genesis 16
The Black Chamber 19
ONI's P4 Desk 22
The Office of Strategic Services 32
Our Darkest Hour 35
Götterdämmerung 43
Roswell and Rebirth 46
The Cold War 50
Losing History 54
Reorganization 58
Deeper War 61
Hearts of Darkness 61
The Fall 66
Rebirth 66
Reorganization 71
Fairfield 73
The Best-Laid Plans 79
The Delta Green-MAJESTIC War: Opening Moves 79
Trojan Stalking Horse 86
Endgame 86
Détente, Demarcation, and Departure 90
A Mutual Enemy 90
Delta Green in the Age of Terror 91
Mission Priorities 91
Pruning the Hydra 94
Project DULCIMER 95
The Program 96
The Other Delta Green 97
Less Than Friendly 100
The Iraq War 100
Headhunters 101
GRU SV-8 Evolves 113
Lethal Findings 127
Lurkers and Lone Wolves 129
No More Secrets 131
The Profit and the Loss 135
The Last World Order 139
The Unnatural 140
The Infection of Understanding 142
The Great Old Ones 143
Unearthly Intelligences 145
Earthly Intelligences 146
Extradimensional Intelligences 149
Other Unnatural Threats 150
Unhistory 150
Unnatural Tomes 153
Hypergeometry 164
» Index of Sample Rituals 172
Sample Rituals 174
Known Alien Intelligences 188
Unnatural Entities 188
» Colours Out of Space 188
» Deep Ones (Greater) 191
» Deep Ones (Lesser) 193
» Dimensional Shamblers 194
» Elder Things 196
» Feasters From the Stars 197
» Ghouls 198
» The Great Race (Cone-Shaped Vessels) 200
» The Great Race (Human Vessels) 202
» Greys 203
» Haedi Nigritiae 204
» Hounds of the Angles 205
» Hunting-Horrors 206
» Ifrits 207
» Insects From Shaggai 208
» K'n-Yani 209
» Liveliest Awfulness 210
» Lloigor 211
» Lloigor-Controlled Quasi-Dinosaurian Constructs 215
» Metoh-Kangmi 216
» Mi-Go 217
» Serpent-Folk 219
» Shoggoths 221

» Slime of Tsathoggua 222
» Spawn of Cthulhu 223
» Spawn of Yog-Sothoth 224
» Spectral Polyps 225
» Those Beyond 227
» Wendigowak 228
» White Apes 229
» Winged Servitors 230
» Witches' Familiars 230
» Zombies 231
Great Old Ones 232
» Azathoth 233
» Cthulhu 235
» Ghatanothoa 236
» Glaaki 239
» Itla-shua 240
» Nodens 241
» Nyarlathotep 242
» Nyogtha 243
» Qu-Tugkwa 244
» Shub-Niggurath 245
» Tleche-Naka 246
» Tsathoggua 247
» Y'golonac 248
» Yig 250
» Yog-Sothoth 251
Creating Your Own Unnatural Threats 252
The Schism 256
The Program 258
» What to Tell Your Agents 258
» Agents 261
» Specialists 262
» Recruitment 264
» Operations 265
» Operation CORAL NOMAD 270
» Security 271
» Research 272
» March Technologies, Inc. 273
Important Individuals: The Program 276
» The Director 276
» Special Agent Abraham Mannen, Director of Operations 278
» Admiral George Gates, Director of Intelligence 280
» April Pleasant Crumpton, Ph.D., Intelligence Officer 282
» Katherine Oakes, Director of Security 284
» Charlie Bostick, Deputy Director of Security (Information) 287
» Gregory Tapham, Ph.D., Director of Research 288
» Rebecca Kaur Thornhill, Ph.D., Deputy Director of Research (Recovery) 290
» Dana Shelton, Director of Logistics 292
» Gavin Ross 294
» Jean Qualls 296
The Outlaws 299
» Agents 300
» Friendlies 301
» Operations 303
» Recruitment 306
Important Individuals: The Outlaws 308
» Donald Poe, Agent Alphonse/ Agent Charlie 308
» Emil Furst, Agent Aaron 311
» Chun-te Wu, Agent Anton 313
» Curtis McRay, Agent Bernard 314
» Edna Knotts, Agent Charlotte 316
» Grant Emerson, Ph.D. 318
» James Derringer 319
What the Program and the Outlaws Know 321
The Opera 326
The Essentials 328
Creating a Campaign 330
Creating an Operation 332
Appendices 338
Operation FULMINATE: The Sentinels of Twilight 340
NPCs and Animals 353
Recommended Media 357
Index 358
Operation Overview Worksheet 363
Operation Structure Worksheet 364
Unnatural Entity Details Worksheet 365
Ritual Details Worksheet 366
Personal Pursuits Summary 367
Open Game License 368

// Introduction //

The First Report


TOP SECRET
NTSapp
When Chilton took his shot, I jumped into the mirror room with the laptop bag thinking, Anywhere is better than here. Right at that moment, it seemed like a good play. Guns were out and people were already dead. What did I have to lose?
Don't answer yet.
The old McTeague luck is holding up great, pops. Trust me, you'd be proud.
From the lab at San Francisco University, the mirror room inexplicably opened onto a shallow sea beneath a wall of diamond-hard pinpoints of light. I goggled and stumbled and laughed. I don't know why. It was so surprising, I guess. The water was tropic, the low rock islands steaming, and I could taste metal in my mouth. Then the mirror room folded in on itself like origami. It felt like someone had grabbed both sides of my brain and was twisting them, pulling them apart.
Before it was gone, I was gone.
I woke with my head in the mud, soaked in warm water, the lone occupant of this place. This world. I stood. I shouted. Knee-deep clear water, low rock islands. Nothing. No mirrors. No people. No life. When I breathed too fast, I began to feel happy and stupid. The tablet stayed dry, don't ask me how. That and some M&Ms.
I sat for a time trying to catch up with what the world had become, for me. I took off my shoes and soaked my feet.
Then, one last indignity. The moon rose, crazy close. Huge and unblemished as the face of a child. Its surface white and perfect and empty, like the eons and epochs ahead that will toil on without me, forward, until my birth comes around again.
I'll write my last report here. Hell, the FIRST report. I'll write the first one. I am the first agent, now. It's all I have, so don't deny it to me, OK?
Hello?
Dear V-Cell, do not enter the mirror room. Do not let John enter the mirror room. Destroy the mirror room. Destroy Auroratech. Destroy John. Destroy the world. Dear V-Cell, nothing is real, and everything is alive. The end has come and will come and come again.
Find my bones here and see. Know. Wait for me. I'm coming. But time moves so slowly...

START WITH THE "AGENT'S HANDBOOK"

Delta Green: The Role-Playing Game comprises two volumes, the **Agent's Handbook** and the **Handler's Guide**. The core rules of the game, which every player needs to know, are presented in the **Agent's Handbook**. The **Handler's Guide** builds on that foundation. Read the **Agent's Handbook** first.

Обработчики приезжают в Дельта Грин по самым разным причинам. Им может понравиться сплести историю, создать загадку или придумать какой-нибудь новый ужас. Каковы бы ни были причины, в конце концов, это творение никогда не бывает простым. Когда все слои расследования отодвигаются назад, чаще всего обнаруживается абсолютное ничто бесконечности.
Считайте этот обзор мандатом.
Дельта Грин - это конец человечества.
Время от времени вы можете создавать впечатление, что речь идет о других вещах. О семье. О жизни. О вещах, которые делают нас людьми. В нем есть все эти вещи, но дело не в этом.
Это ложь.
Дельта Грин - это примерно три человека, убитых в противостоянии в пустыне Мохаве, бах, бах, бах, и коробка, в которой был один слиток неизвестного металла с надписью "ВЕДРО ДЛЯ ОБРАЗЦОВ ПОВЕРХНОСТИ 1".
Дельта Грин о том, чтобы собрать воедино цепочку самоубийств НАСА и осознать, что ER10911 находится на пути столкновения с Землей через 19 месяцев. Что твоей матери, отцу, сестре и ее сыновьям осталось жить 19 месяцев. Что мир будет соскоблен очистите огнем... если только....

Дельта Грин рассказывает об агенте, сломленной и безумной, с ее кричащим двухлетним ребенком, привязанным к автомобильному сиденью, мчащимся прочь от горящего дома, где готовится труп ее мужа, потому что это был не ее муж, это было что-то другое.
Дельта Грин - это не про любовь.
Дельта Грин - это не вопрос безопасности.
Дельта Грин - это не о разуме.
Дельта Грин рассказывает об истинном месте человечества во Вселенной.
И этого места нигде нет. Мы - клещи, кипящие на пылинке в море пустоты, и мы не больше поднимемся к звездам, чем излечим болезни, которые нас уничтожают. Наше существование - это часы, которые идут на убыль. Когда пробьет час, сущности с истинными последствиями пронесутся нас уносит неосознанным движением, очищая земной шар в поисках их безграничных — бесконечных — планов.
Дельта Грин - это не статистика, не оружие и не убийство зверя. Дельта Грин - это ложь вашим игрокам до тех пор, пока их агенты не узнают правду. Что человечество не было первым и не будет последним обитателем этого мира. Что Земля населена призраками, а мы даже не призраки. Мы всего лишь их тени.

Добро пожаловать.

Мир Дельта Грин

Добро пожаловать в Delta Green, ролевую игру ужасов, чудес и заговоров. Открыв эту книгу, вы решили стать Куратором. Работа куратора состоит в том, чтобы поддерживать игроков, которые берут на себя роль агентов Delta Green, вовлеченными. Вы являетесь создателем, хозяином и судьей всего, что происходит в фантастическом мире Дельта Грин. Вы наполняете его секретами, берете на себя роль неигровых персонажей (NPC) и создаете угрозы, с которыми они сталкиваются. Ты бросаешь кости и делаешь звонки. Только вы понимаете абсолютную истину.
Дельта Грин - это об истинах, которые убивают. Конечная истина такова: в отдаленных местах, через разрывы в пространстве-времени и за завесой нашего ограниченного, четырехмерного существования, вещи ждут освобождения. Когда они будут свободны, человечество сгорит. Немногие из тех, кто знает, — Дельта Грин — изо всех сил пытаются противостоять этому последнему пожару.
Работа обработчиком требует подготовки, воображения и непоколебимого видения того, к чему ведет игра. Это также требует безразличия к результату. Может показаться хорошей идеей изменить бросок кубика, чтобы сохранить1,

YELLOW CARD

агент или бросьте жизненно важную подсказку, когда команда идет
по неверному пути. Сопротивляйтесь этим побуждениям. Дельта
Зеленый - это не победа. Речь идет о драке. Дельта Грин - это наше стремление выжить
и понять во вселенной, полностью противоположной человеческому выживанию и пониманию. Агенты Delta Green борются за то, чтобы победить
угрозы, которые превосходят человеческое понимание, поскольку
человеческий мир мчится к неизбежному разрушению. Агенты живут своей жизнью — какую часть своей
жизни они могут сохранить — и хранят главный секрет
от своих близких: что бы они ни делали, они знайте, в конце концов, конец близок. Поздравляю, Хэндлер. Тебя только что повысили до апокалипсиса.

Running Delta Green

Чтобы запустить игру Delta Green в качестве обработчика, соберите друзей и опишите, что происходит с их агентами. Игроки реагируют так, как их Агенты могли бы реагировать в ситуациях, которые вы описываете, и пытаются разгадать тайну, не теряя своих Агентов из-за безумия или смерти. Один блок игры Delta Green — обычно он длится два или три часа — называется сеансом. Одна загадка Дельты Грин называется операцией. Для решения некоторых операций требуется много сеансов. Несколько операций, связанных вместе, называются кампанией. Агенты Delta Green иногда называют операцию
“ночь в опере” или “сумасшедшая опера". Операции имеют кодовые названия в целях секретности, такие как операция "ЮЖНЫЙ КОМФОРТ", операция "СТАТИКА" или операция "СПАСАТЕЛЬ".

Дельта Грин существует с 1942 года, когда она была подразделением секретного Управления стратегических служб, развивая одержимость нацистов оккультизмом во время Второй мировой войны. На бумаге он проводил психологические операции. На самом деле он боролся с реальными неестественными ужасами, обнаруженными нацистскими исследованиями.
Со времен Второй мировой войны Дельта Грин существовала во многих формах. Сначала как диверсионная операция, затем как подразделение психологической войны, затем как следственная группа, затем как заговор внутри федерального правительства без официального прикрытия.
По состоянию на 2017 год две группы считают себя Delta Green: несанкционированный заговор и отдельная программа с правительственным прикрытием. Они работают независимо друг от друга, а иногда опасно расходятся. Самое главное, что очень немногие люди в обеих группах понимают этот раскол.

Что делает агент Delta Green

Агенты "Дельта Грин" обнаруживают, уничтожают и хранят в секрете неестественные силы, угрожающие американским интересам. Конечно, неестественные угрозы существуют за пределами Соединенных Штатов, но у Дельты Грин нет ресурсов или воли, чтобы контролировать мир. У нескольких мировых правительств есть аналогичные программы, такие как британская PISCES, канадская M-EPIC и российская GRU SV-8. Эти группы действуют аналогично "Дельта Грин" на своих суверенных территориях.
Агенты Delta Green работают в тайне и часто занимают обычную работу в правительстве США, например, агент ФБР, почтовый инспектор или специалист USAMRIID. Их фактический работодатель — правительственное учреждение, вооруженные силы или какая—либо частная компания - никогда не знает о существовании Delta Green, не говоря уже о ее реальной миссии.
Операции Delta Green обычно требуют, чтобы агенты лгали, обманывали, воровали и совершали преступления ради общего блага. Насилие, безумие и смерть окружают операции Delta Green, и все, кто служит группе, в конечном счете платят физическую или моральную цену. Но почти любое действие оправдано перед лицом вымирания человечества.

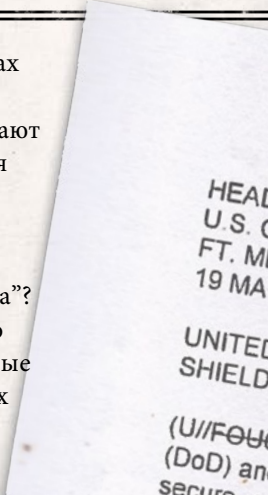
ОПИНТ:
Инструменты, Представленные В
Некоторые заголовки разделов указывают тип информации, которую можно найти. Они разбросаны по всему тексту в качестве отступов. Они существуют для того, чтобы предоставить как опытным, так и начинающим обработчикам готовый набор инструментов на выбор, чтобы их игра проходила гладко.

» »АКТИВ: описание книги, предмета, местоположения или персонажа, готового к использованию в игре Delta Green.
»ДЕЗИНФОРМАЦИЯ: краткое изложение некоторых важных концепций в мире Delta Green с вариантами их использования в вашей кампании. Эта информация принадлежит вам, чтобы вы могли ее добывать, изменять или сопоставлять с другим содержимым любым способом, который вы пожелаете.
»В ПОЛЕ: Краткое описание стиля игры, рекомендации о том, как правильно "почувствовать" игру, или новый фон кампании для Delta Green, такой как Вторая мировая война, холодная война или
"Ковбойские годы" 1970-х и 1980-х годов.
»OPINT: Дополнительные правила и советы о том, как выполнять правила.
»МАТРИЦА УГРОЗ: краткое описание конкретной угрозы или советы о том, как ее изобразить.

Угрозы, которые выдвигают агенты, реальны и безжалостны. Давным-давно группа пришла к выводу, что окончательного решения не существует, есть только бесконечные сдерживающие действия против сил извне. Конечно, Дельта Грин никогда не говорит об этом своим новобранцам. Если они проживут достаточно долго, то узнают. Они всегда так делают.

Преступники и Программа

Дельта Грин существовала во многих формах на протяжении десятилетий. Как и в любом секретном агентстве, есть части, которые работают в абсолютном черном цвете. Есть отколовшиеся группы и перебежчики.
Являются ли ваши агенты членами черной, но официальной правительственной организации США, известной в просторечии как "Программа"? Являются ли они участниками неофициального заговора, который использует правительственные ресурсы для совершенно несанкционированных миссий, известных как "Преступники"?



Или они посторонние — канарейки в угольной шахте, - которые никогда не слышали названия Дельта Грин?
Истинная природа Delta Green в игре остается на усмотрение Обработчика. И это отдельный вопрос от того, что, по мнению Агентов, они понимают. Агенты могут думать, что они являются частью официальной программы, но работают на заговорщиков. Они могут думать, что они посторонние, но отвечают перед людьми в возобновленной Программе. Они могут никогда не узнать своего положения в иерархии группы. Это должно быть центральной темой в игре. Единственное, что должны делать агенты Delta Green точно знаю, что их миссия, даже самая одиозная, спасает жизни и никогда не может быть раскрыта общественности.

Что такое Неестественное?

Неестественное - это все, что существует за пределами человеческого понимания.
Опасность, с которой сталкивается Дельта Грин, представляет собой нечто большее, чем просто физическую угрозу; само существование неестественного находится за пределами человеческого понимания и будет существовать вечно. Что еще хуже, так это то, что это знание неестественного настолько вредно, что вызывает безумие или превращает человека в слугу тьмы. Не только физическая сторона таких вещей должна быть сдержана. Их природа, их следы и само их существование должны храниться в секрете, чтобы они не заразили нормальный, неосведомленный мир. Долгосрочные агенты узнают, что старая поговорка неверна: знание - это не сила. Знание - это смерть.
Угрозы, с которыми сталкивается Delta Green, подробно описаны во ВТОРОЙ ЧАСТИ: ПРОШЛОЕ, начиная со страницы 14.

Обработчик

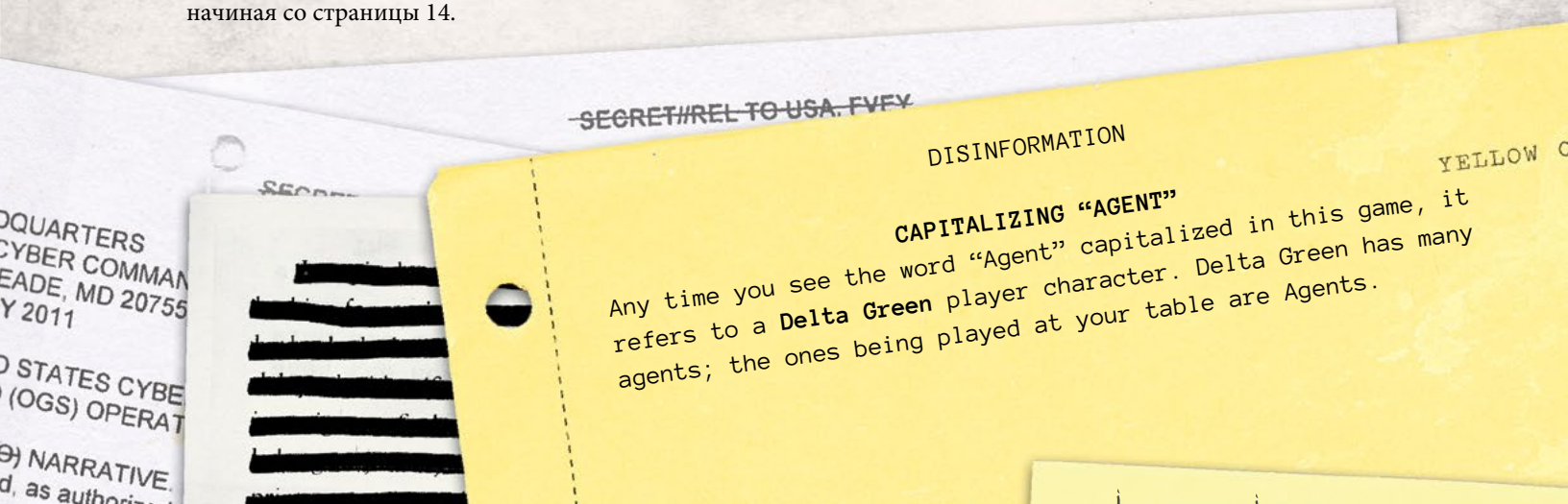
Эта книга предназначена для Обработчика. Он содержит секреты настройки, а также правила о том, как создавать неестественную геометрию, объекты, угрозы, местоположения и операции.
Как Обработчик, вы управляете игрой и создаете тайну, которую расследуют Агенты. Обработчик берет на себя роль каждого участника игры, с которым встречаются Агенты (называемые неигровыми персонажами или NPC), описывает ситуации, в которых оказываются Агенты, и определяет, будут ли брошены кости, какие кости брошены и почему.
Обработчик - это рассказчик, режиссер и судья; и вы формируете мир и то, как работают правила, чтобы игроки могли исследовать и испытать его.
Игроки описывают решения, выбор и действия Агента в вымышленном мире. Как Обработчик, вы несете ответственность за то, чтобы оживить этот мир, создать секреты, которые игроки пытаются раскрыть, и обеспечить настроение и напряженность игры с помощью тысячи факторов. В этих правилах вы часто увидите такие вещи, как "Обработчик решает". Как Куратор, ваше слово - закон.
Это требует большого доверия между игроками и вами, Обработчиком. Эта книга посвящена тому, чтобы помочь вам построить и поддерживать это доверие.

Как быть обработчиком

Как Обработчик, вы описываете игровой мир, контролируете и говорите от имени всех сущностей в игровом мире, которые не являются Агентами. Ваши обязанности заключаются в следующем.

Опишите мир Delta Green

Ваши описания мира являются проводником для игроков, чтобы испытать Delta Green.



Если Агенты за рулем, вы описываете машину, дорогу и странную остановку для отдыха по пути с продавцом с выпученными глазами. Если они хотят поближе взглянуть на сломанный компьютер, ваша задача - придумать детали и описать его им - мог ли он быть сконструирован путешественником во времени? Мир буквально таков, как вы его описываете. Сделайте так, чтобы эти описания имели значение. Но помните, описывайте только то, что имеет отношение к делу, и постарайтесь сделать это как можно более увлекательным.

Обучайте Новых Игроков

Новые игроки хотят изучить правила и убедительно играть со своими агентами. Помоги им. Если они не подумают предпринять важные действия, о которых знали бы их Агенты, напомните им. Никогда не диктуйте, какой выбор они должны сделать, но предлагайте процедурные предложения там, где, по вашему мнению, они будут приветствоваться. Укажите им на советы по РЕМЕСЛУ на странице 165 Руководства Агента. Распечатайте раздаточные материалы для игроков, доступные по адресу delta-green.com . Скоро они будут думать как опытные агенты.

Будьте Бдительны

Обратите внимание на то, что делают, думают и чувствуют Агенты. Часто игроки телеграфируют о своих намерениях. Агенты загружают светошумовые гранаты и пуленепробиваемые жилеты? Тогда вполне вероятно, что они скоро совершат набег на штаб-квартиру культа. Убедитесь, что у вас есть некоторые идеи о том, что они могут там найти. Учитесь думать на ходу и никогда не попадайтесь на удочку.

Вы - Весь Актерский Состав, Кроме Агентов

Когда Агенты разговаривают с продавцами подержанных автомобилей о странном ноже, который он нашел, Обработчиком является продавец подержанных автомобилей. Вы также полицейский на месте преступления, культист, потерявший нож, и ужасающая воющая тварь из-за пределов времени и пространства, которую вызывает оружие. Обработчик говорит, описывает и контролирует каждую сущность в игре Delta Green, за исключением Агентов (которые контролируются игроками). Это огромная ответственность, но когда все сделано правильно, это невероятно весело.

Установите настроение

Мир Дельта Грин идентичен нашему собственному, но с тайной угрозой неестественного. Настроение настоящее, мрачное и полное паранойи. Ни одна операция Delta Green не должна быть без риска обнаружения, безумия и смерти. Установите и поддерживайте это настроение любой ценой. Только на этом фоне риска по-настоящему сияет удовольствие от выживания, чтобы сражаться в другой день.

Работа с Игроками

Попытайтесь увидеть точку зрения игрока. Работайте с ними в разумных пределах, чтобы сделать этот опыт более увлекательным. Дайте им свободу действий в незначительных вещах, но будьте строги, когда дело доходит до правил, ситуаций жизни и смерти и безумия. Только когда они поймут тон игры, они начнут действовать в рамках этих ограничений, и только тогда их Агенты будут чувствовать себя как дома в своем мире.

IN THE FIELD: Fear, Not Frustration

Being a Handler for *Delta Green* is always a balancing act. The game is built to elicit fear, and that requires that the players never quite feel confident or comfortable. But for fear to have meaning, it needs suspense, and suspense requires that the players have some hope of success. Even if the best they can expect is a pyrrhic victory or a short-term staving-off of horror—even if they can tell that the odds are against any success at all—the players need to sense that there's a chance. Otherwise, why call it a game?

We often advise the Handler to change the rules to suit the table. We recommend surprising the players by changing the powers of unnatural entities and the effects of rituals. But beware. As Handler, your purpose is not to frustrate the players. You are here to elicit the suspense and terror that players experience through their Agents. You are the neutral representative of a hungry cosmos. It will devour the Agents, sooner or later. Allow the players just enough hope that the moment of digestion comes with a shock, not a shrug.

Доверяйте игрокам

Вы все здесь по одной и той же причине: напряженная, ужасающая игра в Дельта Грин. Как Куратору, тебе и так есть о чем беспокоиться. Пусть игроки беспокоятся о своих агентах. Если игрок хочет, чтобы Агент сделал что-то, с чем вы не согласны (и это действие может иметь негативные последствия в игре), предупредите игрока, но не вмешивайтесь. В конце концов, лучший способ продемонстрировать хрупкость человечества в игре - позволить игрокам безрассудно посылать агентов на верную гибель. Возможно, следующий Агент дважды подумает.

Представляем Новых Агентов

Игра Delta Green начинается с того, что Обработчик просит игроков представить своих агентов. Игроки описывают повседневную жизнь своих Агентов: работу, друзей, семью, обыденные, но важные вещи, за которые Агенты готовы умереть. Помогите игрокам создавать новых агентов и вводить их в игру. Игроки обращаются к Обработчику, чтобы определить, каких агентов создавать, как они связаны с другими Агентами и что они знают о своем мире.

Меньше Значит Больше

Агентам, новичкам в Delta Green, не говорят ничего, кроме того, что абсолютно необходимо. Даже самая важная информация дается только после того, как будет подтверждено, что они видели что-то неестественное. Самое основное послание заключается в следующем:

В федеральном правительстве есть организация, которой поручено защищать Америку от сил неестественного. Эта организация называется Delta Green, но никому не разрешается произносить это название вслух без крайней необходимости.
Но есть более глубокая тайна, чем существование самой Дельты Грин. В современную эпоху существуют две Дельта-Грин. “Программа” - это хорошо финансируемая (но крайне незаконная) организация, работающая под прикрытием черных проектов, внедренная в федеральное правительство, как клещ. “Преступники” - это специальная организация агентов, которые либо отказываются присоединиться к Программе, либо даже не знают о ее существовании. Агенты не должны знать, что есть две организации, действующие под одним и тем же названием, не говоря уже о том, какую организацию они называют домом.
Агенты также не сразу осознают степень о неестественной угрозе. С какой бы неестественной сущностью или эффектом потенциальный Агент ни столкнулся впервые — какой бы ужас ни привлек внимание группы к Агенту — это почти всегда определяется как главная угроза, с которой сталкивается Delta Green. Если Агент видел водного гуманоида, то Delta Green - это группа, которая борется с водными гуманоидами. Если Агент столкнулся с разумным цветом из другого измерения, то именно
с этим борется Дельта Грин. Позже, когда возникают новые угрозы, это недоразумение выдают за оплошность.

К тому времени, когда Агент узнает, что существует множество нечеловеческих разведданных, угроз и существ извне, отступать будет уже слишком поздно.
Что ваши агенты узнают о Delta Green за время работы в группе? За исключением крайних обстоятельств, это должно быть очень, очень мало. Оперативники "Дельта Грин" по понятным причинам молчат о своих начинаниях. Они избегают сравнивать заметки или расширять свои знания об организации за пределы своей непосредственной командной структуры. Активное расследование структуры и командования может привести к чему угодно - от выговора до более постоянного "отстранения" от службы. И Программа, и Преступники очень серьезно относятся к оперативной безопасности. Одного агента-мошенника достаточно, чтобы свергнуть их.
Позвольте Агентам заполнить пробелы самостоятельно. Они придут к совершенно разным выводам о Дельте Грин. Если они когда-нибудь сравнят свои заметки, их объединенные истории, скорее всего, будут описывать странное, чудовищное разведывательное агентство Фран-Кенштейна, которое, за исключением их прямой связи, кажется таким же несущественным, как дым.

Подстрекательское Событие

Это часть работы Обработчика - работать с игроками
, чтобы установить, какие именно подстрекательские события привлекли внимание их агентов к Delta Green. Это не обязательно должна быть встреча с неестественным. Детали можно сохранить на некоторое время в будущем, когда агенты будут обмениваться историями о войне, но лучше всего иметь представление о том, что это может быть в начале игры. При работе с агентами для создания их предысторий имейте в виду следующее:

- »НЕСКОЛЬКО ПРЕДЛОЖЕНИЙ: Краткое изложение того, как они попали в Дельта-Грин, должно быть коротким. Одно или два предложения или, самое большее, абзац.
- »НЕ ВСЕ АГЕНТЫ ЗНАЮТ НЕЕСТЕСТВЕННОЕ: Дельта Грин набирает рекрутов для удовлетворения своих потребностей на местах. Иногда это означает академиков. В другое время - профессиональные солдаты. Большинство агентов Delta Green подвергались воздействию неестественного, но не все. Некоторые ветераны войны, разведывательных операций и контртеррористических операций видели достаточно ужасных вещей, и Дельта Грин верит, что столкновение с невозможным не поколеблет их решимости.
- »НЕЕСТЕСТВЕННОЕ НЕ ПОДДАЕТСЯ ОБЪЯСНЕНИЮ: подстрекательское событие Агента должно быть увлекательным, пугающим и правдоподобным, но, прежде всего, оно должно быть таинственным. Ни один Агент не выходит из-за кустов с неестественным высказыванием: "Вау, этот Глубокий почти достал меня!" Но они могут сказать: "Я исследовал детский дом для детей с глазами-букашками, которые пели песни о возвращении к матери-морю". Попросите игрока сохранить это неопределенным и тревожным, потому что маловероятно, что Агент что-либо понял об этой встрече.
- »УБЕГАЙ: достаточно даже мельком увидеть что-то извне. Это не обязательно должна быть запутанная история. На самом деле, наиболее распространенную встречу можно резюмировать так: Агент натыкается на что-то, выходящее за рамки понимания, и убегает. Некоторые истории глубже. Другие носят личный характер. Но более сложные и значимые истории должны создаваться только опытными игроками или при внимательном наблюдении Обработчика. Начинающие игроки должны быть краткими и приятными.
- »КАК АГЕНТ ПРИВЛЕК ВНИМАНИЕ ДЕЛЬТЫ ГРИН?: Именно здесь Агент становится действующим членом Delta Green. Как это произошло? Они сообщили о том, что видели, и их подобрала Дельта Грин? Были ли они спасены Дельтой Грин из невозможной ситуации?Может быть, они наткнулись на что-то, чего никогда не должны были видеть, и решили какую-то проблему, чтобы Дельта Грин была впечатлена? Работайте со своими игроками, чтобы прояснить, где находятся их агенты в Delta Green.

Толкование Правил

Как Обработчик, вы несете ответственность за то, что происходит за столом, и за историю, которая возникает в результате действий Агентов. Вы являетесь судьей по правилам, независимо от того, взяты ли они из Руководства Агента или Руководства Обработчика. Ваши игроки рассчитывают на то, что вы хорошо их изучите.

Пример игры

Эмбер играет специального агента ФБР Корнуэлла. Табита играет доктора Палмера, профессора антропологии, который консультирует ФБР по необычным делам. Корнуэлл и Палмер принадлежат к Дельта Грин, которая посылает их расследовать предполагаемые вторжения ужасающих, неестественных сил - и прикрывать вторжения, чтобы защитить всех остальных от ужасных опасностей. Корнуэлл и Палмер искали убежище культа, который, похоже, связан с неестественными, нечеловеческими силами. Они выяснили, что это было где-то в центре города. Затем они услышали по полицейскому сканеру, что двое полицейских направлялись в заброшенный дом в центре города после жалобы на крики и странные звуки. Агенты быстро подъехали туда и вошли внутрь. Обработчик описывает то, что они находят.

ОБРАБОТЧИК: "Все это обветшало и повреждено водой. Здесь воняет плесенью. Здесь очень тихо и темно."

ТАБИТА: "Я ищу что-нибудь странное".

ОБРАБОТЧИК: "Сейчас все спокойно и под контролем, так что вам не нужно для этого катиться. Ваш навык поиска составляет не менее 40 %, верно? Во втором случае вы обнаружите особенно странные граффити".

ТАБИТА: "Странно, как? У меня антропология на 70 % и оккультизм на 80%".

ОБРАБОТЧИК: "Это живописно, почти как наскальная живопись, но с краской из баллончика. Вы узнаете человеческие фигуры внутри блочной формы. Может быть, здание. Они танцуют вокруг какой-то сумасшедшей черной фигуры. Это нарисовано так, как будто у художника был припадок".

ЭМБЕР: "Я продолжаю идти. Нам нужно найти полицейских". ОБРАБОТЧИК: "Дальше в воздухе начинает пахнуть хуже. Как кровь и нечистоты. Ты продолжаешь искать?"

ТТАБИТА: "Мы должны уйти".

ЭМБЕР: "Нет! Где эти чертовы копы?"

ОБРАБОТЧИК: "Вы находите их через две двери, в гостиной, где пол провалился. Один лежит на животе, весь в крови. Ты думаешь, что он дышит. Другой... повсюду. Как будто она взорвалась. Сделай бросок здравомыслия. Если вы потерпите неудачу, потеряете 1D6 Очков здравомыслия".

ЭМБЕР: "Господи. Без шуток. У меня 60 САН, и я выкатил... 48. Успех. Хорошо, я кричу: 'Палмер!'"

ТАБИТА: "Хорошо. Я подбегаю. Не спрашивай меня, почему."

ЭМБЕР: "Я вытаскиваю оттуда живого". ОБРАБОТЧИК: "Что-то вырывается из-под обломков". ТАБИТА: "Я говорила тебе, что мы должны уйти!"

ОБРАБОТЧИК: "Это похоже на крошащуюся штукатурку, древесную стружку,

внутренности и кости - все это прилипло к невидимой форме. Он поднимается в какой-то неопределимый узор. Сделай бросок здравомыслия. Потеряйте 1D6, если добьетесь успеха, или 1D10, если потерпите неудачу".

ЭМБЕР: "Я катаюсь... 66. Дерьмо".

ОБРАБОТЧИК: "Неудача и совпадающие кости - это критический провал. Потеряйте максимально возможное, 10 Очков здравомыслия. Этого достаточно, чтобы временно сойти с ума".

ЭМБЕР: "Я постараюсь уменьшить это, проецируя на Связь. Я делаю это ради своих детей!"

ОБРАБОТЧИК: "Конечно, так и есть. Бросок 1D4. Сними это с твоих Очков Силы Воли, и с 10 очков потери САН, и с Связи".

ЭМБЕР: "Я свернула…2. Давай же! Хорошо, итак, я трачу 2 WP и снимаю 2 с связи с детьми. Наверное, после этого я стану еще худшим родителем. И это уменьшает потерю SAN до 8".

ОБРАБОТЧИК: "Это все еще достаточная потеря для временного помешательства. Ты теряешь контроль над собой. Палмер, ты выходишь из-за угла и видишь весь этот ужас. Я доберусь до твоего САН-Лосса через минуту. Вы видите, как Корнуэлл кричит и поднимает дробовик, чтобы выстрелить. Но Корнуэлл, твоя Ловкость равна 11, верно? Это ниже, чем... вещь's...so это идет первым. У него есть 50% шанс попасть и броситься…12."

ЭМБЕР: "Я могу увернуться?"

ОБРАБОТЧИК: "Ты сумасшедший, помнишь? Извините, вы пытаетесь стрелять. Его бросок урона... ой. 17."

ЭМБЕР: "Я могу снять 3 для своего бронежилета. Это все еще 14 повреждений. У меня всего 12 хитов".

ОБРАБОТЧИК: "Да. Палмер, ты видишь, как странная фигура врезается в Корнуэлл, как нападающая змея. Это мгновенно обрывает ее крики, и она просто разваливается на части. Повсюду кровь. Часть ее прилипает к другой запекшейся крови и обломкам вокруг фигуры. Остальная часть ее брызгает на тебя и на всю комнату. На мгновение форма приобретает какую-то новую, непостижимую конфигурацию. Затем он поворачивается к вам. Сверни здравомыслие".

ТАБИТА: "Эм. Да. Я бросаю 20. Успех".

ОБРАБОТЧИК: "ХОРОШО. Я посмотрю, сколько ты потеряешь. Всего 4! Тебе повезло. Чем вы занимаетесь?"

// Прошлое//

OK. Sure. First. OK. Listen. Innsmouth. It began in Innsmouth, Massachusetts in nineteen hundred and twenty-eight. Write that down. It began there, but it didn't end there. Fuck. It's still going on. Right now. No doubt.

OK. Sure. You've heard rumors. That fucking silver hubcap in the desert in forty-whatever. True. The things the Nazis were calling at the bottom of the ocean? Also true. That city beneath the ice in the Antarctic. Fucking take three guesses. It's a big goddamn world, and we don't know shit.

How do I know? Me? I worked in this place. This was in the Fifties, so, you know, you wouldn't understand. We had our shit strapped down. We knew what was what. I was a file clerk. Just a kid who worked in a library and joined the Marines to fight some fucking Commies. Left in 1954, short about half my nerve. Got a job in Naval Intelligence because I pulled some geezer off the line and got him to a field hospital, and that guy...well, he was fucking connected. That job was just about heaven.

I'd file in the day and I'd file at night. "Do this, Don," and so, you know, I'd do it. Sometimes, I'd go in after hours to finish up and read. I read a lot of the files.

Then, one day my boss comes in the dry room where we keep all the old stuff. I'm filing. He's holding a fire axe. The axe looks like it's covered in Hershey's syrup, but I figure out right quick it's blood. I'm fast that way. He says to me, "Don." I say, "Yessir." He had the axe, right?

He says, "You want to know a secret?"

"OK."

He says, "Something owns us."

He holds the door for me, like, nice, and so I go. And when the door shuts, I hear him just open up. I mean, just screaming and smashing the shit out of everything. He was a smart guy, my boss. Not prone to violence. Not an unkind word in years. But he read everything. Every file that crossed that threshold. "Knowledge is power," he'd say to me. "Knowledge, Don, that's the key."

And he was fucking goddamn right. But a key to what?

AX 52-2392
2

6 January 1975

CIA Document

MEMORANDUM FOR: Inspector General

SUBJECT: MKULTRA

Официальное существование Delta Green началось 16 июня 1942 года, когда был создан допуск DELTA GREEN для подразделения психологической войны в Управлении стратегических служб. Хотя УСС было расформировано в конце войны, допуск к секретности сохранился. В течение 23 лет Delta Green продолжала действовать под видом подразделения психологической войны времен холодной войны, скрывая свою истинную деятельность от Пентагона. 24 июля 1970 года, после провальной операции в Камбодже, которая привлекла внимание властей к Дельте Грин, допуск к секретной информации был отменен, а офис распущен. В течение следующих трех десятилетий бывшие оперативники "Дельта Грин" боролись за восстановление официального статуса группы и возвращение ее в разведывательное сообщество, все это время действуя в рамках правительства в качестве тайного заговора без официальной санкции.

Он вернулся в правительство в 2002 году, но не все думали, что это правильный шаг. Санкция привела бы к тщательному изучению, а вместе с ним и к большей возможности распространения инфекции неестественного. Даже после возобновления допуска DELTA GREEN к секретности 13 сентября 2002 года и создания Delta Green в качестве нового секретного проекта ("Программа"), маскирующегося под целевую группу по борьбе с терроризмом, многие в группе считали, что это было ошибкой.

Среди тех, кто знает секреты Delta Green, мало единодушия относительно прошлого, настоящего или будущего организации. Единственное, в чем они могут согласиться, так это в том, что история Дельта Грин началась гораздо раньше, чем в те мрачные дни Второй мировой войны.

Происхождение

Группа, которая должна была стать Delta Green, родилась в результате федерального рейда 1920-х годов на город Иннсмут, штат Массачусетс. Когда агенты Министерства финансов США провели расследование в этом захолустном городке штата Массачусетс и обнаружили, что население причастно к преступлениям, которые варьировались от просто убийственных до по-настоящему бесчеловечных, они были в растерянности. Однажды приказав провести облаву на "красных", будучи губернатором Массачусетса, президент Кэлвин Кулидж санкционировал рейд на Иннсмут, чтобы искоренить выродившиеся язычники, которые десятилетиями тихо терроризировали этот район. Министерство военно—морского флота — в форме Управления военно-морской разведки - руководило Корпусом морской пехоты США и Береговой охраной США, которые обеспечивали огневую мощь. Примечательно, что этим трем агентствам не было специально запрещено выполнять внутренние правоохранительные функции в соответствии с Законом о комитатах 1878 года. В дополнение к юридическим полномочиям, Бюро расследований Министерства юстиции, возглавляемое Дж. Эдгаром Гувером, было привлечено для надзора за арестом "подозреваемых иностранных мятежников" для депортации. Организационные задержки привели к тому, что рейд был начат 23 февраля 1928 года.

После облавы на странный религиозный орден, членами которого были все горожане, - эзотерический орден Дагона — Министерство финансов представило президенту Кулиджу фотографические свидетельства "странно униженного состояния" населения Иннсмута. Это варьировалось от врожденных дефектов, таких как перепончатые пальцы на руках и ногах и странные кожные заболевания, до полностью инопланетной биологии, существ, которые имели несколько человеческое телосложение, но были совершенно нечеловеческими. Жители Иннсмута называли их "Глубокими". Еще более тревожным казалось то, что жители Иннсмута скрещивались с такими существами и со временем превратились в этих гротескных существ.

Артефакты, демонстрирующие языческую религию среди горожан, также были представлены президенту и его кабинету министров. Управление военно-морской разведки ждало, чтобы представить свой полный отчет, пока все собранное не будет проанализировано, но в свете первоначальных доказательств администрация Кулиджа решила задержать пострадавшее население на неопределенный срок. В конце концов, не было никакой спешки. В краткосрочной перспективе проблема Иннсмута была решена.

ОНИ разогнали 209 пленных гибридов Deep One по военным частоколам и федеральным тюрьмам по всей стране и подвергли многих допросам. ОНИ также изъяли судовой журнал "Королевы Суматры", принадлежащий видному гражданину Иннсмута Обэду Маршу. Они взяли семейную историю Маршей, датированную 1862 годом, сильно сожженные священные писания их нечеловеческой веры и пять 24-килограммовых конических каменных табличек с причудливыми иероглифами.

Они нашли неполные заметки для перевода глифов, составленные в течение многих лет известным жителем Иннсмута Робертом Маршем, который был убит во время налета.
Не в силах расшифровать большую часть того, что он обнаружил, ОНИ обратились за помощью в Черную комнату.

Актив:
Patient 24199

Сотни горожан из Иннсмута — некоторые люди, другие меньше — были схвачены и задержаны во время рейда 1928 года, и агентства уделяли пристальное внимание отслеживанию и учету всех из них. Морские пехотинцы, участвовавшие
в рейде, были совершенно другим делом. Неестественные ужасы, увиденные в Иннсмуте, было не так легко отбросить, как более обыденные ужасы боя. Некоторые морские пехотинцы сошли с ума. Некоторые покончили с собой. Другие бежали. Те убитые в бою были перечислены как жертвы в различных центральноамериканских “банановых войнах”, в то время как другие рассеялись по всему миру в поисках какого-то подобия мира. Сегодня выжил только один.
Рядовой Артур Дж. Макриди, морская пехота США, проскользнул сквозь щели. На момент налета Макриди было 46 лет, и он был ветераном боевых действий, который служил в Первую мировую войну и в оккупации Никарагуа. Он также был первым, кто вошел в Эзотерический орден Дагона, и был ответственен за уничтожение глиняного знака который висел там как центр поклонения. С этого момента Макриди был не в порядке.
Первоначально помещенный в феврале 1928 года в психиатрическую больницу Харрисона из-за психического истощения и шока, он был переведен на государственное попечение в психиатрическую больницу штата Дэнверс в 1955 году. В 1978 году его перевели в другое учреждение
в Вермонте — Пауэлл—Грин, где он и остается по сей день.
Последняя передача была необычной. Он был доставлен военной полицией и представлен как Джон Доу, имея только
идентификационный номер (24199). Его возраст не был указан в списке. Его благодетелем является Управление военно-морской разведки, которое через
малоизвестный и повторяющийся кусок бюрократической волокиты, зарытый в их файлах, все еще оплачивает его счета.
Макриди выглядит мужчиной лет шестидесяти пяти, покрытым грязью, бормочущим ругательства и странными гортанными песнопениями. В 2017 году Макриди исполнилось 134 года, и он полностью обратился к поклонению Тулу, существу, которое
преследовало его каждую бодрствующую мысль с тех пор, как он сломал этот знак 23 февраля 1928 года.

// The Pas

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

NOTABLE EVENTS

15 ИЮЛЯ 1927 года: Роберт Мартин Олмстед едет из Ньюберипорта в Иннсмут, штат Массачусетс. Он знакомится с Садоком Алленом, 96-летним бездомным пьяницей, рассказывающим дикие истории о смешении с подводными Глубоководными и поклонении странным богам Южных морей. Вынужденный остаться на ночь в Иннсмут, Олмстед становится свидетелем бесчеловечной природы жителей Иннсмута, когда он бежит из города, осознавая правду рассказов Аллена.

»17 ИЮЛЯ 1927 года: Роберт Мартин Олмстед рассказывает правительственным чиновникам в Аркхэм о его опыте в Иннсмуте. Он сообщает властям в Бостоне. Его показания приводят к федеральному расследованию в Иннсмуте.

Сняты кадры аэрофотосъемки Иннсмута и Рифа Дьявола (кадры, которые требовали цензуры), в то время как агенты под прикрытием проникают в город и фотографируют изнутри.

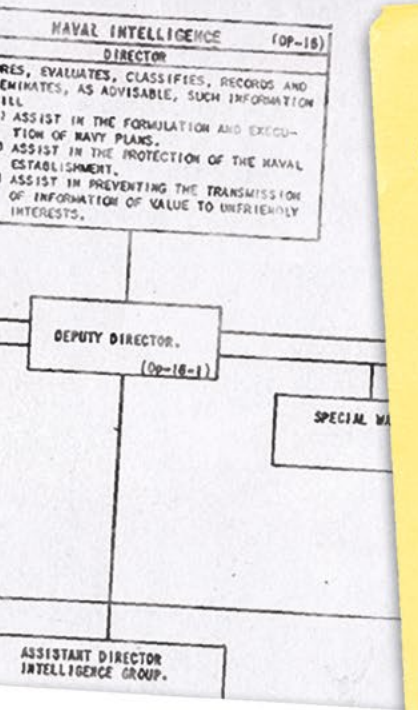
»1 ФЕВРАЛЯ 1928 года: В ходе расследования в Иннсмуте военно-морской флот издает постоянную директиву, требующую, чтобы любая необычная активность, о которой сообщается в пределах пяти морских миль от рифа Дьявола, немедленно классифицировалась и сообщалась в отдел Р4 Управления военно-морской разведки.

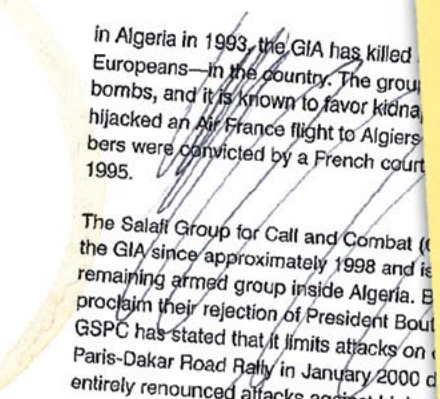
»23 ФЕВРАЛЯ 1928 года: 42-й батальон морской пехоты прибывает в Бостонский военно-морской Приложение, доставленное из Пунта-Горда в Никарагуа для участия в проекте PUZZLEBOX (как Дельта Грин переименовала его в 1942 году), совместной операции военно-морского флота, Министерства финансов и Бюро расследований, чтобы очистить Иннсмут от “мятежных инопланетян”, которые захватили город. Силы проекта PUZZLEBOX сражаются с безумными культистами и Глубокими из Иннсмута в течение нескольких дней, и, наконец, битва заканчивающийся запуском торпед по подводному городу И'ха-нтлей. Двести девять заключенных взяты под федеральную опеку и заключены без суда в концентрационный лагерь

Черная комната

Черная палата была прозвищем совместного подразделения разведки и криптографии Военного министерства и Государственного департамента. Во время Первой мировой войны он действовал как Отдел 8 военной разведки (МИ-8), а после 1919 года - как Шифровальное бюро.
Черная палата обеспечивала безопасность связи для американской делегации во время Версальских переговоров 1919 года. Позже, на Вашингтонской военно-морской конференции 1922 года, они взломали японский код и предоставили американским переговорщикам важнейшие разведданные. Как главная секретная криптографическая организация правительства США, Черная палата была первым выбором ОНИ для перевода материалов, захваченных в Иннсмуте.

В апреле 1928 года Черная палата завладела найденными там бумагами и странными табличками. Несмотря на их опыт, криптографам потребовалось два года, чтобы завершить перевод. 2 ноября 1929 года они представили свой доклад о том, что стало называться Книгой Дагона, новоизбранному президенту Герберту Гуверу.
Это был первый раз, когда Гувер услышал об Иннсмуте, и 1929 год уже был трудным годом. Во-первых, во время решающего саммита выяснилось, что Черная палата перехватила японский дипломатический радиообмен, и японцы отказались от военно-морских ограничений Вашингтонской военно-морской конференции. Во-вторых, после резни в День Святого Валентина президент был


NAVAL INTELLIGENCE (OP-16)
DIRECTOR
RES, EVALUATES, CLASSIFIES, RECORDS AND
EMINATES, AS ADVISABLE, SUCH INFORMATION
ILL
ASSIST IN THE FORMULATION AND EXECU-
TION OF NAVY PLANS.
ASSIST IN THE PROTECTION OF THE NAVAL
ESTABLISHMENT.
ASSIST IN PREVENTING THE TRANSMISSION
OF INFORMATION OF VALUE TO UNFRIENDLY
INTERESTS.
DEPUTY DIRECTOR.
(Op-16-1)
SPECIAL
ASSISTANT DIRECTOR
INTELLIGENCE GROUP.


in Algeria in 1993, the GIA has killed
Europeans—in the country. The grou
bombs, and it is known to favor kidna
hijacked an Air France flight to Algiers
bers were convicted by a French court
1995.

The Salafi Group for Call and Combat (
the GIA since approximately 1998 and is
remaining armed group inside Algeria. B
proclaim their rejection of President Bout
GSPC has stated that it limits attacks on
Paris-Dakar Road Rally in January 2000 d
entirely renounced attacks

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
"ПОРЧА" ИННСМУТА

Заражение Иннсмута, штат Массачусетс, Глубоководными было хрестоматийным случаем попытки интеграции с поверхностной культурой. Хотя "зараза" распространилась не так хорошо, как в других районах (таких как Понапе и остров Черной Трески), она успешно закрепилась и заразила почти весь город.
В течение 88 лет эта интеграция усложнялась. В конце концов, среди негибридных жителей стало секретом, что
город был в союзе с существами, которые жили у Рифа Дьявола. Обэд Марш и его соотечественники принесли большую часть
город переходит к дегенеративному поклонению Глубоким через
Эзотерический Орден Дагона — ублюдочную смесь христианства и цикла мифов Ктулху - а также обещание
бессмертия. Для многих эти обещания оказались плодотворными. Для других цена трансформации была слишком высока.
В 1846 году случилась первая "чума", убившая половину населения города. Эта чума была просто осечкой
генетики в популяции, зараженной Глубокими. (См. РЕПРОДУКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ DEEP ONE на стр.195.) Эти люди умерли ужасной смертью, когда репродуктивный элемент исказил их формы и биологию, отдаляя их от человека, но не приближая к Глубокому. На протяжении всей истории Иннсмута поступали сообщения о генетических уродствах, болезнях и чудовищах, которые когда-то были людьми. Эти инциденты представляют собой плохую ассимиляцию Глубокого Одного репродуктивного элемента в генетический фонд Иннсмута. На протяжении десятилетий эта болезнь все больше и больше распространялась среди населения с генетической точки зрения.

TOP SECRET

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
БОЛЕЕ ВЕЛИКИЕ ГЛУБОКИЕ

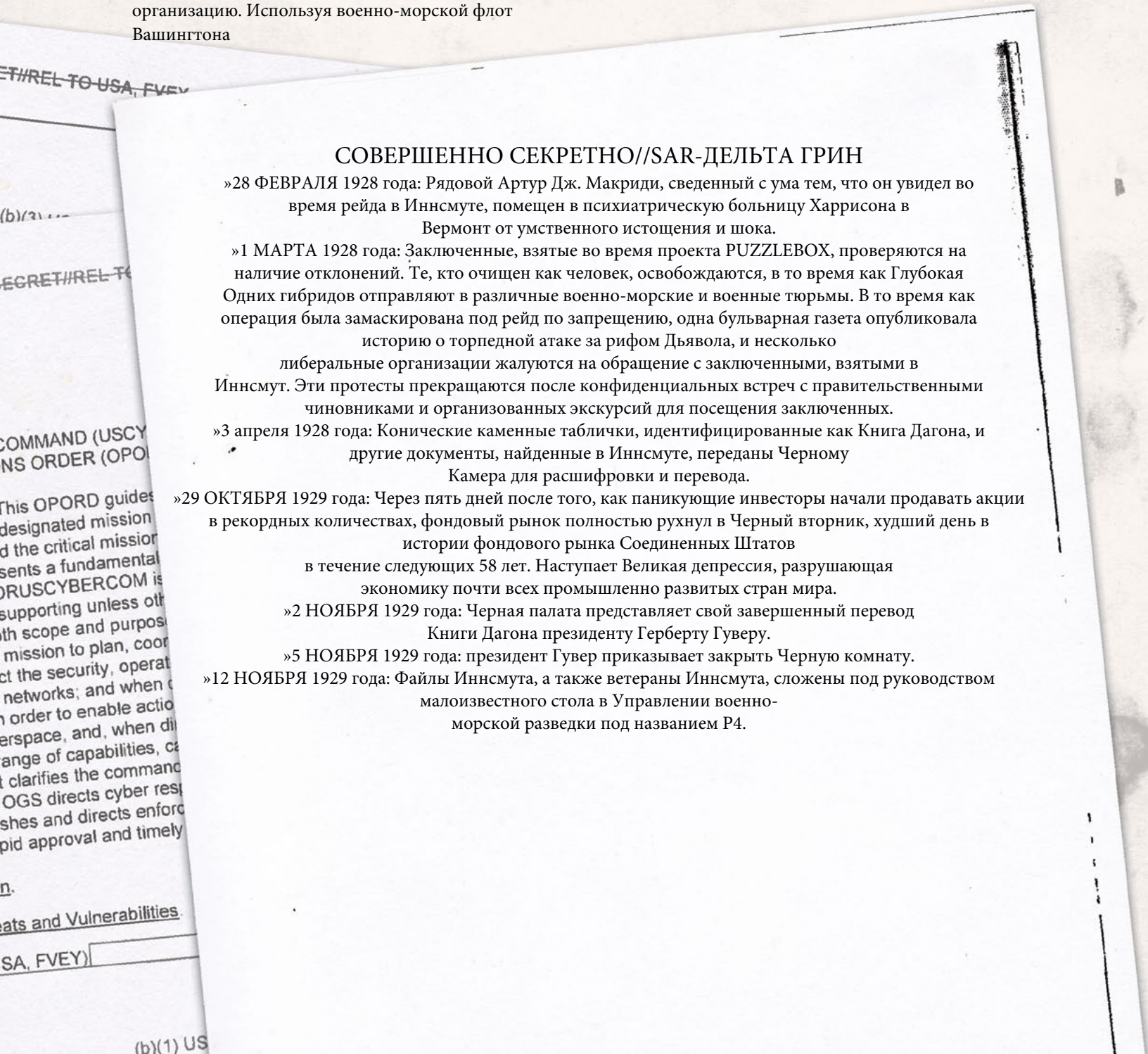
С федеральным рейдом зимой 1928 года и захватом правительством 209 горожан для изучения правительство США
считало, что оно хорошо понимает ситуацию в Иннсмуте:
город общался с подводной культурой, скрещиваясь с ними, чтобы произвести ужасных существ, известных как Глубинные
. Правительственные чиновники полагали, что в их распоряжении имеются образцы существ, которые основали древний город
в глубинах близ Дьявольского рифа. Они считали, что торпедная атака на подводный город уничтожила его.
Они ошибались.
Самые мощные Глубокие (см. ГЛУБОКИЙ (БОЛЬШИЙ) на стр.191) находились далеко под волнами, редко выходя на
поверхность. В ходе налета на Иннсмут не удалось захватить или убить ни одного из них. Хотя Дельта Грин имела различные
контакты с Глубоководными на протяжении десятилетий, и видные
Лидеры Дельта Грин одержимо изучали Глубокие,
они очень редко сталкивались с так называемым Большим Глубоким.
И когда они столкнулись с одним из них и одолели его, его труп
был не в том состоянии, чтобы его можно было должным образом идентифицировать.
Вместо этого почти все человеческие контакты с Глубоководными происходили через гораздо более распространенных “меньших” Глубоководных, в
основном человеческих гибридов или более полностью трансформированных морских существ.
Даже в Иннсмуте только первые несколько инфекций
были переданы Более Глубокими. Их человеческие жертвы заразили остальную часть города, создав самоподдерживающуюся
болезнь, которая передавалась от родителей к детям, с течением времени приобретая все больше и больше возможностей
для изменения их генов. К началу
В 1840-х годах Более Глубокие из Них поднимались на отмели у Иннсмута только для ритуалов и никогда не уходили далеко от моря.
Это всегда было преднамеренным со стороны Глубоких.
Гибриды - это расходные инструменты для влияния на поверхностный мир, распространения Одного семени вглубь и принесения дани. Очень мало
Более Глубокие Из Них когда-либо взаимодействовали с людьми.
Абсолютно нечеловеческая природа Великих Глубинных может
стать неприятным сюрпризом для Агентов, которые думают, что у них есть
четкое понимание Глубинных. Чрезмерная уверенность
в этой ошибке может оказаться фатальной.

031-51939 0-46

под сильным давлением, чтобы привлечь Аль Капоне к ответственности, и был все более недоволен неудачами казначейства и Министерства юстиции. И наконец, 24 октября 1929 года фондовый рынок рухнул.

Когда Черная палата представила свои выводы менее чем через неделю после "Черного вторника", измученный президент Гувер был в менее чем восприимчивом настроении. По его мнению, "эти яйцеголовые" уже разрушили совершенно хороший договор с Японией и теперь рассказывают сказки о морских чудовищах. Он приказал государственному секретарю Генри Л. Стимсону распустить организацию. Используя военно-морской флот Вашингтона

Скандал на конференции в качестве прикрытия, Стимсон закрыл группу. Как он написал в мемуарах 1948 года, "Джентльмены не читают почту друг друга". Дж. Эдгар Гувер, амбициозный директор Бюро расследований, увидел надпись на стене и отредактировал свои предыдущие отчеты о рейде в Иннсмуте, заявив, что он лично не наблюдал ничего, что нельзя было бы объяснить с помощью традиционной науки. Город был полон прирожденных бутлегеров и анархистов. Ничего больше.



СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО//SAR-ДЕЛЬТА ГРИН

»28 ФЕВРАЛЯ 1928 года: Рядовой Артур Дж. Макриди, сведенный с ума тем, что он увидел во время рейда в Иннсмуте, помещен в психиатрическую больницу Харрисона в Вермонт от умственного истощения и шока.

»1 МАРТА 1928 года: Заключенные, взятые во время проекта PUZZLEBOX, проверяются на наличие отклонений. Те, кто очищен как человек, освобождаются, в то время как Глубокая Одних гибридов отправляют в различные военно-морские и военные тюрьмы. В то время как операция была замаскирована под рейд по запрещению, одна бульварная газета опубликовала историю о торпедной атаке за рифом Дьявола, и несколько либеральные организации жалуются на обращение с заключенными, взятыми в Иннсмут. Эти протесты прекращаются после конфиденциальных встреч с правительственными чиновниками и организованных экскурсий для посещения заключенных.

»3 апреля 1928 года: Конические каменные таблички, идентифицированные как Книга Дагона, и другие документы, найденные в Иннсмуте, переданы Черному Камера для расшифровки и перевода.

»29 ОКТЯБРЯ 1929 года: Через пять дней после того, как паникующие инвесторы начали продавать акции в рекордных количествах, фондовый рынок полностью рухнул в Черный вторник, худший день в истории фондового рынка Соединенных Штатов в течение следующих 58 лет. Наступает Великая депрессия, разрушающая экономику почти всех промышленно развитых стран мира.

»2 НОЯБРЯ 1929 года: Черная палата представляет свой завершенный перевод Книги Дагона президенту Герберту Гуверу.

»5 НОЯБРЯ 1929 года: президент Гувер приказывает закрыть Черную комнату.

»12 НОЯБРЯ 1929 года: Файлы Иннсмута, а также ветераны Иннсмута, сложены под руководством малоизвестного стола в Управлении военно-морской разведки под названием P4.

ОНИ не были слепы к настроению администрации, и они также дистанцировались от отчета Черной палаты. Тем не менее, элементы военно-морского флота четко осознавали угрозу, которую враждебная водная цивилизация представляла для военно-морского превосходства США. Министерство финансов, Министерство юстиции и Белый дом могли обманывать себя, но Военно-морской флот не мог. Чтобы продолжить расследование угрозы Иннсмута, военно-морской флот проявил творческий подход.

Рабочий стол ОНИ P4

Во время Первой мировой войны Управление военно-морской разведки создало малоизвестную исследовательскую группу под названием "Отдел парапсихологии, паранормальных явлений и психических явлений" — сокращенно P4 — для изучения необъяснимых явлений, которые могут повлиять на войну. Когда-то в нем работало почти 50 человек. К 1928 году он сократился до двух офицеров военно-морского флота и вспомогательного персонала из шести человек. Его сотрудники проводили свое время, вырезая из мировых новостей статьи о призраках, психических странностях и духовных явлениях, лишь изредка передавая что-то в штаб-квартиру. Другие отделы ONI, собиравшие файлы разведданных о флотах мира, думали, что P4 - это шутка.

В 1929 году отдел P4 внезапно оказался во главе странной группы криптографов и боевых подразделений. Сначала пришли несколько взломщиков кодов Черной Палаты, которые перевели Книгу Дагона. Теперь они были спрятаны на P4, чтобы их работа могла продолжаться. Позже P4 был передан небольшой отряд морских пехотинцев и отряд агентов казначейства, почти полностью ветеранов Иннсмута. Это стало основой реакции военно-морского флота на те ужасы, которые он обнаружил.

Военно-морской флот усвоил важный урок в Иннсмуте, который он передаст будущим поколениям агентов “Дельта Грин”: "Никогда не говори президенту ничего, что тебе не нужно".

Когда ONI пополнила P4 этой странной смесью, она также поставила перед собой новую миссию: прочесывать мир в поисках нечеловеческих существ, подобных тем, что обитают в Иннсмуте.

Поначалу не все в P4 были убеждены , что существуют и другие подобные ужасы; но Глубокие гибриды Одного человека, содержавшиеся под стражей в секретном комплексе в Аризоне, были неприятным напоминанием о том, что нет ничего невозможного.

Поиски приведут к более широкой картине неестественных существ, живущих в темных глубинах моря.

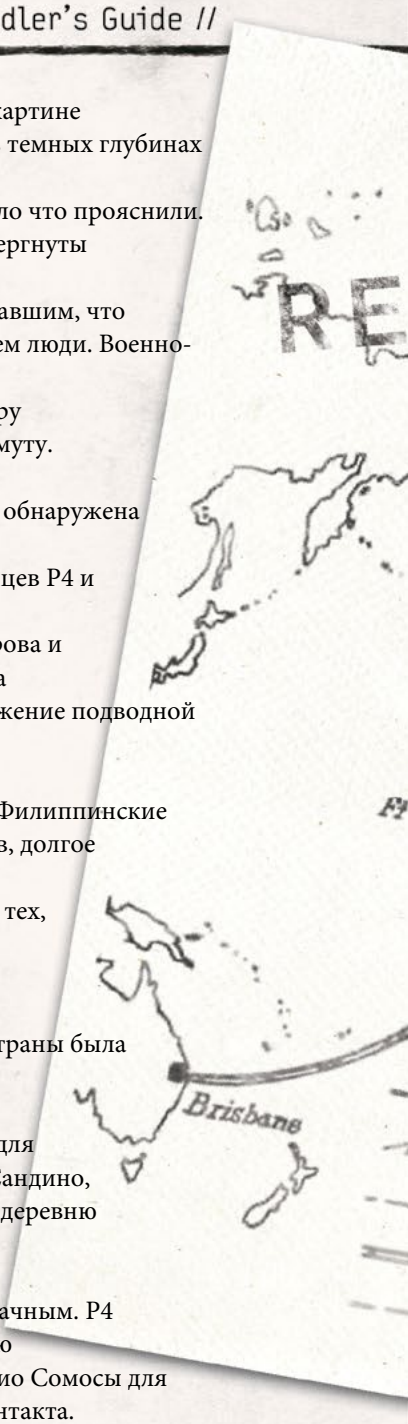
Изучение и допрос заключенных мало что прояснили. Но те, кто умер в неволе, были подвергнуты обширным посмертным исследованиям, окончательно доказавшим, что многие из них были чем-то иным, чем люди. Военно-морские экспедиции отправили персонал P4 по всему миру в поисках колоний, подобных Иннсмуту.

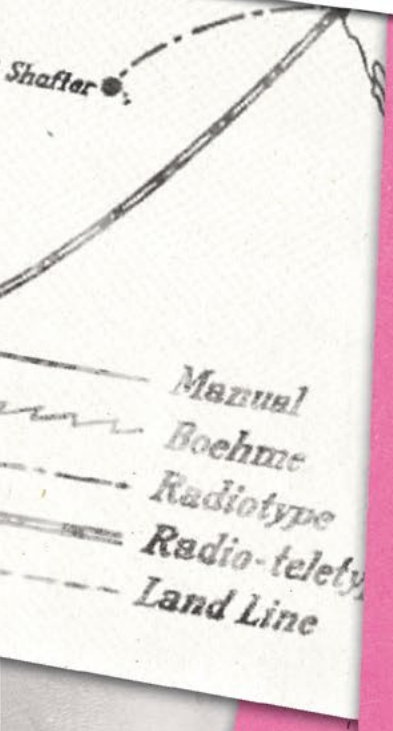
Вскоре они их нашли.

Следующая колония Deep One была обнаружена в 1930 году на небольшом острове в Филиппинах. Рейд морских пехотинцев P4 и филиппинских разведчиков разрушил оборону острова и окружили гибридов Deep One. Когда было установлено общее местоположение подводной части колонии, военно-морской флот распылил ее глубинными бомбами. Филиппинские мусульмане с близлежащих островов, долгое время страдавшие от угнетения гибридов, прикончили тех, кто спасся.

В 1933 году, во время американской оккупации Никарагуа, на тихоокеанском побережье этой страны была обнаружена еще одна колония . Действуя среди Морских пехотинцев, назначенных для отслеживания мятежника Аугусто Сандино, офицеры P4 обнаружили рыбацкую деревню который только начал принимать учения Эзотерического ордена Дагон. Их вмешательство было неудачным. P4 полагался на Национальную гвардию никарагуанского диктатора Анастасио Сомосы для осуществления первоначального контакта. Напуганные чуждой природой многих жителей деревни, национальные гвардейцы устроили резню в деревне и предали ее огню. Офицерам P4 пришлось быстро провести дезинфекцию места и восстановить несколько десятков артефактов, чтобы переехать в Соединенные Штаты. Близлежащие рифы, считавшиеся вероятными местами для колоний Deep One, были поражены глубинными бомбами и торпедированы.

Недалеко от Иннсмута офицеры P4 использовали ритуал, восстановленный во время своих рейдов, чтобы установить контакт с Глубоководными, с целью получения большего количества образцов для изучения.





RED CAR

THREAT MATRIX

ИЗОБРАЖАЯ ГЛУБОКИЕ

Для многих игроков Глубокие - это старая шляпа. В Дельта-Грин они являются старейшей и наиболее постоянной известной угрозой человеческой цивилизации. Как вы поддерживаете чувство этого страха за столом, когда сталкиваетесь с Глубокими страхами? Проблема в фамильярности. Игрокам, которые понимают созданий, их мотивацию и статистику, становится скучно. Предсказуемая-угроза - это не угроза. Что-то понятное и количественно оцененное не может сыграть на ваших страхах. Как Дрессировщик, вы должны вдохнуть новую жизнь в старых рыболюдей, чтобы им было чего бояться.

• ГИБРИДЫ - ЭТО ЛЮДИ: они не все хромающие, деформированные монстры. Они живут своей жизнью точно так же, как и мы, пока порча не заберет их. Они пользуются транспортными средствами, мобильными телефонами и оружием так же охотно, как и любой агент. Большинство из них - слегка отталкивающие люди, которые немного сумасшедшие и сделают все, чтобы вернуться в море. Но они также должны оплатить счет T-Mobile и купить продукты. Сделайте их настолько отзывчивыми, насколько сможете, и такими же хитрыми, подлыми и опрометчивыми, как любой человек, оказавшийся в отчаянном положении.

• СЕКРЕТЫ ВЕЛИКИХ ГЛУБИННЫХ: Даже Дельта Грин, со всеми его опыт общения с угрозой Глубокого Одного совершенно не осознает, что монстры, которых они видели, не являются настоящими Глубокими, а всего лишь сосудами, несущими порчу Глубокого Одного. Совершенно нечеловеческие Более Глубокие Существа, в отличие от любой земной жизни, скрываются в океанах и время от времени всплывают на поверхность, чтобы пообщаться со своим зараженным потомством. Это открытие - отличный способ заставить игроков переосмыслить все, что, по их мнению, они знают.

• БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВЫСОТЕ: У глубоких нет ограничения по размеру. Отец Дагон, Мать Гидра и Тот-Кто-Плавает-С-Трупами - это лишь некоторые из огромные хозяева своего вида. Агент может использовать гипергеометрический ритуал, чтобы вызвать Глубокого на поверхность для засады, только чтобы встретиться лицом к лицу-богоподобный монстр ростом в шесть метров.

• ГЛУБОКИЕ ЯВЛЯЮТСЯ ЧУЖДЫМИ: чем дальше продвигается процесс трансформации, тем больше они согласуются с чуждой природой Глубоких.-гибрид становится. По-настоящему слиться с Глубинными - значит отказаться от любого подобия человеческого порядка и здравомыслия. Дикое насилие - самый подходящий ответ на любой Глубокий вопрос. Мораль, здравомыслие и истина они так же бессмысленны для бессмертного Глубокого, как тиканье часов.

• ПЛАНЫ DEEP ONE ДЛИННЫ: несмотря на все их насилие, Глубокие разумны, и у их лидеров есть цели, которые человечество никогда не сможет понять. Их угроза действует не годами или десятилетиями, а эпохами. У бессмертных существ есть время подумать и переосмыслить свои причудливые планы. То, что может показаться их главной целью — например, скрещивание с человечеством, — может быть не чем иным, как тысячелетним обманом, чтобы скрыть какую-то реальную, неизвестную, гораздо более ужасную цель.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 o-46

Хотя ни один из них не был взят живым, для вскрытия было получено множество поврежденных образцов. Многие в Р4 чувствовали, что, если бы они попадали в засаду достаточно часто, Глубокие были бы удержаны от ответа на такой "вызов" их гибридными союзниками. Некоторые офицеры передавали запросы по цепочке командования на предмет других, более опасных ритуалов, но ни один из них не был разрешен.

Р4 также проводила операции в континентальной части США против групп, которые, как она определила, занимались "нетрадиционной опасной деятельностью". Перегруженные работой и недофинансированные, следователи Р4 часто прибывали после того, как действия местных властей уже имели место, и могли только скрыть беспорядок.
Многие улики, найденные Р4 — как из захваченной переписки, так и от подозреваемых, захваченных во время культовых ритуалов, — указывали на Тихий океан и Азию как на источник культа, который оставался известным на Западе как Эзотерический орден Дагона.

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО//SAR-ДЕЛЬТА ГРИН

»29 ДЕКАБРЯ 1929 года: Гибриды Deep One, взятые в Иннсмуте, перемещаются из военных и военно-морских тюрем, где они первоначально содержались, в специально построенный объект, замаскированный под военно-морскую авиабазу в юго-восточной Аризоне, позже получивший кодовое название YY-II. Через некоторое время после этого большинство заключенных впадают в кататоническое состояние.

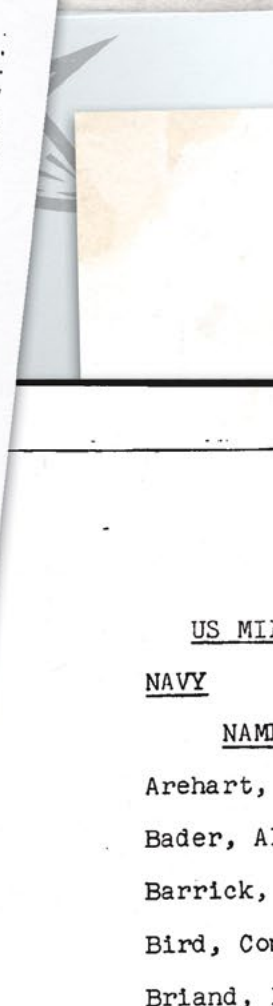
»2 ЯНВАРЯ 1930 года: В рамках операции "ТАЛЬКУМ" Р4 совершает налет на филиппинский остров Пьедра-Негра, захватывая 500 пленных и множество артефактов, связанных с Эзотерическим орденом Дагона.

»2 сентября 1930 года: Экспедиция Мискатоникского университета отправляется для геологического и биологического изучения Антарктиды под руководством геолога Уильяма Дайера. Экспедиция высаживается в ноябре и исследует Антарктиду в течение двух месяцев. Катастрофа случается, когда ее исследователи обнаруживают давно спящие Древнее Нечто, а затем город Древних Нечт и чудовищного шоггота. Р4 договаривается с университетом о том, чтобы подавлять сообщения об этих открытиях и препятствовать дальнейшим исследованиям.

»24 НОЯБРЯ 1930 года: Роберт Мартин Олмстед, вернувшись к нормальной жизни в Оберлинском колледже в Огайо, начинает видеть сны...

»21 ДЕКАБРЯ 1930 года: Роберт М. Олмстед пытается публично поделиться полным отчетом о своем опыте в Иннсмуте. Приняв свое Глубокое наследие, Олмстед освобождает своего двоюродного брата Лоуренса из санатория в Кантоне, штат Огайо, и везет его на Риф Дьявола у Иннсмута, где они присоединяются к своим предкам в Глубоком городе И'ха-нтлей.

»29 АПРЕЛЯ 1931 года: В России ГРУ СВ-8 официально основано в тайне для мониторинга неестественных угроз против (и внутри) Советского Союза.


US MI
NAVY
NAM
Arehart,
Bader, A
Barrick,
Bird, Co
Briand,

»9 ЯНВАРЯ 1933 года: Р4 совершает налет на никарагуанскую рыбацкую деревню Агуа-Верде на побережье
Москито (операция "БАКЕЛИТ"). Операция провалилась, так
как вся деревня была преждевременно уничтожена войсками Национальной гвардии, предоставленными
Р4 никарагуанским диктатором Анастасио Сомосой.
Намеки указывают на неизвестный город под названием Янь-Хо, возможно, в Китае, как на источник культа.
»17 ФЕВРАЛЯ 1933 года: офицер Р4 Лестер Дин и 22 человека отправляются в дебри
Китая, чтобы найти мистический город Янь-Хо (операция "НАПЕРСТОК"), который, как
утверждают многочисленные источники, является источником учений, которые
лег в основу Эзотерического ордена Дагона.
»9 МАЯ 1934 года: Лестер Дин натыкается на китайскую деревню на Янцзы, бормоча о секретном городе в горах. Управление военно
-морской разведки направляет его в ближайший дружественный сумасшедший дом,
британское учреждение в Гонконге. Из-за этой катастрофы Р4 ограничивает
свои расследования Соединенными Штатами.
»7 ЯНВАРЯ 1935 года: В Германии Генрих Гиммлер, лидер СС, создает Зондеркоманду-Н, специальную группу, которой поручено искать
доказательства того, что средневековые суды над ведьмами в Германии были частью
тайный христианский погром с целью уничтожения остатков древней арийской
религии. Это исследование сведено в карточный каталог из более чем
тридцати тысяч записей, в каждой из которых подробно описана жертва немецких
процессов над ведьмами, которая становится известной как Гексенкартотека.
»9 МАЯ 1938 года: Лестер Дин, бывший агент Р4, умирает в психиатрическом отделении больницы
Тунгва в Гонконге, крича о “серых людях из будущего”.
»2 ЯНВАРЯ 1939 года: Обнаружив таинственную формулу для “оживления ваших жизненно важных слов", во время их поиска в средневековых записях,
секция Зондеркоманды-Н использует формулу, чтобы оживить труп
Юргена Тесса, колдуна семнадцатого века. Генрих Гиммлер немедленно приказывает создать Каротехию, специальный отдел,
подотчетный только рейхсфюреру СС, для исследования и использования
оккультизма в военных целях.
»19 ЯНВАРЯ 1939 года: Третья Немецкая антарктическая экспедиция (Немецкая антарктическая экспедиция) прибывает на побережье Принцессы Марты в Антарктиде
и начинает составлять карту региона.
»8 МАРТА 1939 года: Немецкий самолет-разведчик "Борей" из экспедиции "Дойче Антарктик" обнаружил в ледяном шельфе отверстие необычной формы,
которое выглядит искусственным.
»12 МАРТА 1939 года: немецкие исследователи из экспедиции Deutsche Antarktik
приземляются и находят дыру на земле. Внутри они находят руины,
казалось бы, заброшенного, огромного, дочеловеческого города.

LITARY

E

Robert C

llen L.

Richard H

mer H., Jr. CAPT 483578

Rene L. CDR 444086

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ЙЯНЬ-ХО

Дельта Грин неоднократно сталкивалась с культом Куен-Юин, который, по-видимому, обитает в Янь-Хо, начиная с речного вокзала Янцзы в 1930-х годах и заканчивая конфликтами в Корее и Вьетнаме и продолжительным расследованием кажущегося китайского шпионажа (1997-2008). Несмотря на эти контакты, расследование не установило, действительно ли Куен-Юин возглавляет культ Ктулху или наоборот, или они являются чем-то совершенно другим. (См. "КУАНЬОУЙИН" ИЛИ "КУЭНЬ-ЮИНЬ" на стр.120.)

Неизвестно, был ли первобытный лемурийский (или Ленги) город в горах западного Китая (или Синьцзяна) — это земное отражение, или истинная форма, или якорь города Янь, “где великая река вьется под тысячью мостов, где сады благоухают, а воздух наполнен музыкой серебряных колокольчиков”. Йянь также может быть меметической конструкцией, построенной итианцами или ллойгорами и запечатленной в человеческом сознании как “задняя дверь” в другие, неземные или даже нефизические сферы.

• Китайские предания гласят, что “Создатель Лун” Юэ-Лау обитает в Яньхо, где он командует колдовским культом Куэнь-Юинь и отвратительным Синь Юэ-Лао и Куэнь-Юинь бессмертны; их эмблемой является золотой глобус, на котором выгравированы рептилии или змеи.

• Голландский колдун Клаас ван дер Хейл, по общему мнению, вошел в Янь-Хо около 1570 года.

• Волшебник Дирк ван дер Хейл, возможно, открыл врата в Янь-Хо в северной части штата Нью-Йорк около 1760 года, недалеко от города Хоразин.

• Спутник фон Юнцта по путешествию Готфрид Мюльдер поступил в Янь-Хо в 1818 году, где прочитал "Горл Ниграл".

• В 1896 году Франклин Баррис из Секретной службы заявил, что КуэнЬюин руководил заговором по подделке золота “Шайнер”, который был раскрыт служба в Нью-Йорке. Баррис исчез во время этого расследования; ранее он много путешествовал по Китаю, как сообщается, в поисках Янь.

• Информаторы, захваченные во время рейда прихода Святого Бернарда в 1907 году, утверждают, что “бессмертные китайцы” руководят культом Ктулху с “гор Китая”.

• Польский мистик Оссендовский (1922) описывает облаченного в алое Чортча хранители Ян-Хо и их “Песня тридцати тысяч Бедствия".

• В период с 1997 по 2008 год операции Delta Green против целей, которые стали известны как “Серые люди”, привели агентов вглубь центрального Китая, в поиск врат в неизвестную страну, известную как Цан-Чан. Она закончилась операцией "ГОЛЬШТЕЙН" и гибелью семи агентов в результате взрыва в Аньчунсяне, Китай, который едва не спровоцировал международный инцидент.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

1830132
CIRCULATION TOP SECRET / MAJIC
DO NOT COPY
PAGE 1 OF 2
PRIORITY: IMMEDIATE

DTG RELEASE: 281455Z JAN 49

PREPARED FOR: MSSG-1 at Wright Army

»14 МАРТА 1939 года: По приказу Гиммлера все находки Немецкой антарктической экспедиции передаются под командование Каротехии. Местоположение заброшенного города обозначено точкой 103.
»10 МАЯ 1939 года: В странных книгах по сомнительной истории и оккультизму Каротехия
обнаруживает повторяющиеся упоминания о древней подводной расе, называемой Глубоководными. Они агрессивно исследуют Глубокие.
»1 ИЮНЯ 1939 года: "Каротехия" запускает акцию "АЙСШЛОСС" (операция "ЛЕД" ДВОРЕЦ), чтобы исследовать затерянный город, найденный немецким Антарктиком Экспедиция. Доступная только на подводной лодке, точка 103 постепенно разрастается до дома 22 археологов, криптографов и экспертов по древним языкам. Пункт 103 находится под командованием доктора Уолтера Клюга, который быстро выясняет, что затерянный город был построен миллионы лет назад инопланетными, растениеподобными существами.
»1 сентября 1939 года: С вторжением Германии, Великобритании и Франция объявляет войну Германии. Началась Вторая мировая война.
»29 ДЕКАБРЯ 1939 года: Генрих Гиммлер издает секретный приказ, подписанный Гитлером, о
создании Каротехийского проекта ШВАРЦЕС ВАССЕР (“ЧЕРНАЯ ВОДА”). То цель состоит в том, чтобы использовать магические формулы в древнем томе под названием Tenebrosa Aqua (“Темная вода”), чтобы связаться и заключить союз с отвратительной,
но могущественной расой недочеловеков, называемых Глубокими. В течение следующих
нескольких месяцев команда расшифровывает четыре полинезийских “ритуала вызова”,
создавая дипломатический учебник для общения с Глубокими.
»1 МАЯ 1940 года: Аманда Чалмерс, британский экстрасенс, покинувшая МИ-13 после
Первой мировой войны, сообщает о предчувствии наступления немецкой армии Группа В в Бельгию как сложный финт, чтобы привлечь британцев и французов
вводите силы и отсекайте их. Предсказание отклоняется, но руководитель МИ-13 майор Дэвид Корнуолл помещает его в запечатанный конверт и отправляет в
канцелярию премьер-министра с инструкциями, чтобы конверт был открыт только 5 июня 1940 года.
»2 МАЯ 1940 года: Шпионская сеть Красного оркестра проникает в Родовую Фонд исследований и преподавания наследия, или Аненербе, и передает знания
о существовании Зондеркоманды-Н в ГРУ СВ-8.

»10 МАЯ 1940 ГОДА: Германия вторгается в Бельгию, Нидерланды и Францию. Около
22 ИЮНЯ 1940 года большая часть Европы находится под контролем Германии.
»5 ИЮНЯ 1940 года: Конверт с предсказаниями Аманды Чалмерс от 1 МАЯ 1940 года
открыт в кабинете премьер-министра Уинстона Черчилля. Эти предсказания
убеждают Черчилля в ценности психической разведки МИ-13.
»26 ИЮНЯ 1940 года: премьер-министр Черчилль реорганизует МИ-13 в
межведомственную целевую группу, совместно поддерживаемую SIS, МИ-5 и
министром экономической войны, но подчиняющуюся непосредственно премьер-
министру
Министр. МИ-13 переименован в "РЫБЫ: паранормальный интеллект"
Отдел контрразведки, шпионажа и саботажа. Дэвид Корнуолл переносит свою
штаб-квартиру из Уайтхолла в поместье Килмаур в
шотландском нагорье.
»29 ИЮНЯ 1940 года: РЫБЫ открывают офисы в Британском музее для изучения
оккультных томов, собранных в Королевской библиотеке. В течение следующих
трех
годы, 12 книг идентифицированы как имеющие неестественное значение,
включая латинский Некрономикон и Пнакотические рукописи. В ходе войны
пятеро исследователей сходят с ума, один совершает самоубийство, а другой
исчезает в Лондонском метро.
»12 НОЯБРЯ 1940 года: Операция "ШВАРЦ ВАССЕР" перемещается из Оффенбурга в
Кап-де-ла-Гаага на побережье Нормандии, следуя указаниям Тенеброзы Аква о
Глубокой колонии в этом районе. Большое сооружение на 40 человек построено
и охраняется войсками вермахта и прозвано
Bootshaus ("Эллинг") из-за ошибочного впечатления, что в нем проводится
операция по установке мин.
»1 ДЕКАБРЯ 1940 года: Рудольф Ладенбург, немецкий эмигрант и
выдающийся физик-атомщик,
убеждает Национальную
Комитет по оборонным исследованиям
и Департамент
Военно-морской флот создаст проект
РАДУГА для разработки
стелс- и оборонительных военно-
морских технологий. Основанный в
Ньюарк, штат Нью-Джерси,
проект RAINBOW набирает некоторых
из-
самые известные ученые
и инженеры Соединенных Штатов,
в том числе Альберт Эйнштейн.

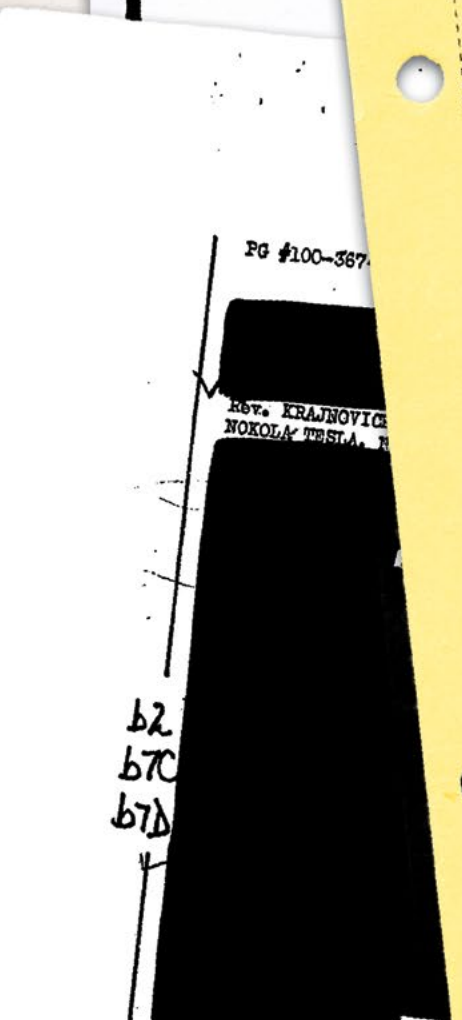
»3 ЯНВАРЯ 1941 года: Каротехия приказывает СС направить более тысячи еврейских заключенных, направлявшихся в трудовые лагеря близ Кракова, в Кап-де-ла-Гаагу, Нормандия, Франция, чтобы они могли служить "подопытными".
(жертвоприношения Глубоким).
»12 ЯНВАРЯ 1941 года: Программа оккультных исследований НКВД (независимая от ГРУ SV8) начинает эксперименты над "протолюдьми" (см. УПЫРЕЙ на стр.198)
которые были захвачены для изучения их сверхчеловеческих способностей. Поскольку за пределами Гурьева на Каспийском море было создано племенное хозяйство, исследователи обнаружили, что в Советском Союзе среди упырей возник культ, поклоняющийся Сталину как "Великому Кормильцу".
»27 МАРТА 1941 года: Первый эксперимент операции "ШВАРЦЕС ВАССЕР" прошел успешно, поскольку участок вод у мыса Кап-де-ла-Гаага начинает светиться ярким зеленовато-голубым цветом после использования одного из "ритуалов вызова", найденных в Tenebrosa Aqua. Эпизод снимается на камеру съемочной группой вермахта, и образцы воды и странных газов, которые создавали свечение, отправляются в Штутгартский университет.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
БРАТСТВО ОКЕАНА

YELLOW CARD

В современную эпоху ничего не осталось от первоначального эзотерического
Орден Дагона, но одинокие безумцы, потерянные люди, восхищенные зовом
сна, и несколько извращенных неестественными текстами, которые поклоняются Ктулху.
Братство Океана другое; это даже не настоящая организация, и ее "члены" даже не знали бы ее названия. Члены этой неофициальной группы разбросаны на кораблях по всему миру, связанные почти мистическим притяжением
океана. Многие из них являются моряками на всю жизнь, и многие из них
пережили травму — насилие, кораблекрушение, голод, пиратство и кое-что похуже — в открытом море. Каждый "член" сообщает о спасении
в мечтах о "мастере", который управляет волнами и который вернул их в мир для выполнения какой-то цели. Для одних это просто смутная идея, для других - религия.
Если бы вы спросили, никто бы не знал, что они были членами группы, но они чувствуют близость друг к другу с первого взгляда, и
иногда на них влияют великие, ужасно специфические понятия. Чтобы отправиться в определенный порт. Чтобы купить определенную книгу.
Найти человека, которого они однажды видели на Барбадосе десять лет назад, и
забейть его до смерти. Если бы вы спланировали их путешествия, они бы
вырезали странные узоры по всему земному шару, а когда они приземлялись,
они кружились бы дуэтами и квартетами, только чтобы снова отправиться
в океаны, как в танце.
Как будто ведомый единым разумом.

CUT ALONG THIS LINE



»19 апреля 1941 года: Без разрешения исследователь Каротехии в операции ШВАРЦЕС ВАССЕР крадет лодку, плывет в воду за пределами Кап-де-ла-Гааги и произносит заклинание из Тенеброса Аква. Охранник стреляет в мужчину, но слишком поздно. Какое-то существо (или рука существа) поднимается из глубин, и начинается столпотворение. Девять солдат убиты дружественным огнем, 15 госпитализированы, а шестеро отправлены в
санаторий Каротехия в Страсбурге. Тело исследователя так и не было найдено.

»26 АПРЕЛЯ 1941 года: На пляже у мыса Кап-де-ла-Гаага операция "ШВАРЦЕС ВАССЕР" успешно вызывает Глубоководного по имени "Клод" и предлагает союз между нацистами и Глубоководными. "Клод" инструктирует их снова использовать ритуал призыва в следующее новолуние и приносить жертвы.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
РЫБЫ, ГРУ СВ-8 И КАРОТЕХИЯ

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

Р4 был не одинок в своем замечании и стремлении к неестественному.
Ужасы Великой войны пробудили движения как в Англии, так и в России, направленные на уничтожение, сокрытие, захват и изучение тех обнаруженных
вещей, которые были за пределами человеческого понимания.
В Великобритании в 1916 году, когда британский разведывательный аппарат МИ-6 был доведен до предела, правительство искало необычные места, чтобы обуздать угрозу подводных лодок, которая душила
международные перевозки. Они нашли лейтенанта-коммандера Фредерика Рэмси и его конюшню "Талантов", аналитиков разведки, которые
утверждали, что обладают экстрасенсорными способностями, позволяющими им видеть отдаленные места и даже будущее. Во время Второй мировой войны эти силы
были обозначены как МИ-13, под названием РЫБЫ: Паранормальная разведка
Отдел контрразведки, шпионажа и саботажа.
Точно так же во время Гражданской войны в России с 1918 по 1920 год российская
разведка столкнулась с культом гуманоидов-людоедов, питающихся мертвецами: упырями. Оттуда, этот маленькая, секретная
группа начала выявлять все больше и больше неестественных угроз Родине. К началу Второй мировой войны эта группа была официальной: ГРУ СВ-8, Главное разведывательное управление Специального назначения 8 ("Главное разведывательное управление Генерального штаба, Специальный отдел 8").
Позже, к 1939 году, с растущим националистическим пылом нацистской партии и ее исключительной одержимостью оккультизмом,
командующий СС Генрих Гиммлер создал секретную организацию внутри нацистов для расследования и использования скрытой силы неестественного, названную Каротехией.

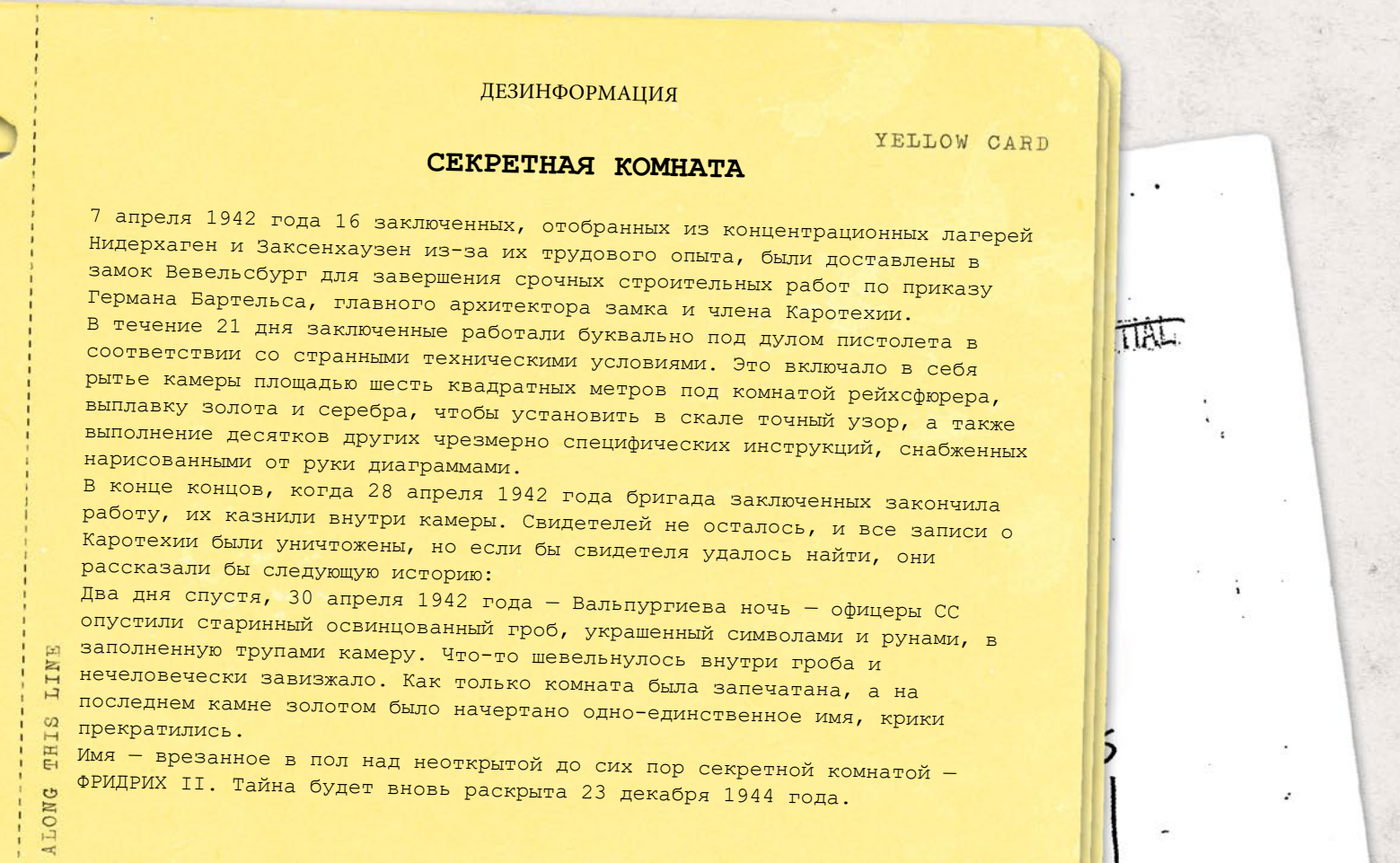
»30 АПРЕЛЯ 1941 года: Операция "ШВАРЦЕС ВАССЕР" приносит в жертву 37 психически больных мужчин и детей Глубоким в первом из нескольких таких обменов. “Анри", наиболее похожий на человека из Глубоководных, остается эмиссаром, чтобы представить свои условия: 800-мильный участок французского побережья, а также человеческие женщины, которые будут служить “поверхностным племенным скотом”, в обмен на обязательство Глубоководных остановить все движение на морях. Через неделю Генри возвращается к своей “семье”, и схема призыва и жертвоприношения продолжается в течение следующих 19 месяцев, и ни одна из сторон не приблизилась к соглашению.
»1 сентября 1941 года: штандартенфюрер СС Карл Олендорф из Каротехии лично назначен Генрихом Гиммлером для участия в акции "АЙШЛОСС" в связи с карьерой Олендорфа в качестве горного и боевого инженера, археолога-любителя и молодежи в Баварских Альпах. Олендорф отправляется в плавание на борту торгового рейдера "Атлантис", а затем совершает пересадку в середине океана на подводную лодку U-188.
»4 ОКТЯБРЯ 1941 года: Карл Олендорф прибывает в точку 103 в Антарктиде со своей командой боевых инженеров.
»6 НОЯБРЯ 1941 года: Проект "РАДУГА", одна из первых попыток создания технологии "стелс", проводит свою первую конференцию и разрабатывает подпроекты. Один из них - проект "МИРАЖ", которому поручено разработать электронные устройства для маскировки военно-морских судов. Доктор Артур Тернер назначен руководителем проекта "МИРАЖ", который рассматривается как низкоприоритетный и получает незначительное финансирование со стороны военно-морского флота из-за отсутствия у них доверия. Среди участников конференции - Ванневар Буш, директор Управления научных исследований и разработок и будущий член-основатель MAJESTIC.
»7 декабря 1941 года: Японцы атакуют флот США в Перл-Харборе. На следующий день США объявляют войну Японии. Германия и Италия, в свою очередь, объявляют войну Соединенным Штатам. Вторая мировая война теперь охватывает весь земной шар.
»1 ЯНВАРЯ 1942 года: В точке 103 Карл Олендорф обнаруживает древний источник энергии, который он называет “Генератором Туле”, что позволяет широко расширить базу. Рабочая сила заключенных концентрационных лагерей доставляется в пункт 103 для поддержки этого расширения, и после того, как Олендорф узнает, что генератор Туле требует регулярного питания,
он приказывает использовать заключенных в качестве “топлива” для своей машины.
»5 ЯНВАРЯ 1942 года: Каротехия получает перевод надписей на черепках, принадлежащих африканскому племени и, как полагают, первоначально написанных давно вымершей инопланетной расой. Книга переносится в пункт 103, где она оказывается бесценной для расшифровки фресок, украшающих стены подземного некрополя.

Управление стратегических служб

Еще до нападения Японии на Перл—Харбор президент Франклин Д. Рузвельт консультировался с полковником Уильямом Дж. “Диким Биллом” Донованом — лауреатом Почетной медали Конгресса и адвокатом с Уолл-стрит - об организации тайного военного подразделения вооруженных сил США. Еще в 1939 году Донован прочесывал университеты Лиги Плюща, отделения военной разведки и тюрьмы в поисках необходимых талантов, даже посещал Англию, чтобы получить консультацию английской Секретной разведывательной службы. В июне 1942 года новая разведывательная служба была переименована в Управление стратегических служб, или УСС. Он подчинялся непосредственно Объединенному комитету начальников штабов, и хотя его целью была военная разведка, в нем работало большое количество гражданских лиц. Директор ФБР Дж. Эдгар Гувер препятствовал деятельности УСС в Соединенных Штатах или Латинской Америке, а генерал Дуглас Макартур аналогичным образом сопротивлялся деятельности УСС на “его” Тихоокеанском театре военных действий. Поэтому УСС сосредоточило свои усилия в Европе, Северной Африке и континентальной Азии, особенно в Китае, Бирме и Вьетнаме.

12 февраля 1942 года к Доновану — повышенному в звании до генерал—майора - подошел и проинформировал лейтенант-командир Мартин Кук из Р4. Лейтенант-коммандер Кук рассказал Доновану о сильном интересе нацистов к оккультизму. Р4 раскрыл отдел противоестественных исследований в СС, к которому прислушивался рейхмаршал Гиммлер: Каротехия — секретное подразделение Фонда исследований и преподавания наследия предков (сокращенно “Аненербе” по-немецки). В обязанности группы входили археологические и антропологические исследования, направленные на поддержку нацистской расовой и политической доктрины. Он действовал из его штаб-квартиры в замке Вев-Эльсбург, искаженном нацистском Камелоте.

Миссия Каротехии была более серьезной, она посвятила свои исследования оккультизму для всего, что могло бы помочь нацистским военным усилиям. Кук не рассказал, что офицеры Р4 верили в эффективность неестественных ритуалов или существование нечеловеческих цивилизаций. Вместо этого Кук указал, что британская разведка манипулировала заместителем фюрера Рудольфом Гессом в Англии, заставив его личного астролога предсказать, что он в одиночку захватит Англию. Кук также указал на личный интерес Гиммлера к оккультизму, а также на суеверия высокопоставленных японских милитаристов.



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

YELLOW CARD

СЕКРЕТНАЯ КОМНАТА

7 апреля 1942 года 16 заключенных, отобранных из концентрационных лагерей Нидерхаген и Заксенхаузен из-за их трудового опыта, были доставлены в замок Вевельсбург для завершения срочных строительных работ по приказу Германа Бартельса, главного архитектора замка и члена Каротехии.

В течение 21 дня заключенные работали буквально под дулом пистолета в соответствии со странными техническими условиями. Это включало в себя рытье камеры площадью шесть квадратных метров под комнатой рейхсфюрера, выплавку золота и серебра, чтобы установить в скале точный узор, а также выполнение десятков других чрезмерно специфических инструкций, снабженных нарисованными от руки диаграммами.

В конце концов, когда 28 апреля 1942 года бригада заключенных закончила работу, их казнили внутри камеры. Свидетелей не осталось, и все записи о Каротехии были уничтожены, но если бы свидетеля удалось найти, они рассказали бы следующую историю:

Два дня спустя, 30 апреля 1942 года — Вальпургиева ночь — офицеры СС опустили старинный освинцованный гроб, украшенный символами и рунами, в заполненную трупами камеру. Что-то шевельнулось внутри гроба и нечеловечески завизжало. Как только комната была запечатана, а на последнем камне золотом было начертано одно-единственное имя, крики прекратились.

Имя — врезанное в пол над неоткрытой до сих пор секретной комнатой — ФРИДРИХ II. Тайна будет вновь раскрыта 23 декабря 1944 года.

ALONG THIS LINE

Они, по его утверждению, могут быть использованы в качестве мощного инструмента в военных усилиях. Донован был настолько впечатлен, что сразу же решил полностью включить P4 в OSS.

Кук согласился. Новая группа получила специальный допуск к секретности, ДЕЛЬТА ГРИН. В то время как P4 оставался его официальным обозначением, вскоре его члены стали называть его Delta Green.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Кампания "Горнило"

До Второй мировой войны только Управление военно-морской разведки и несколько других избранных отделов федерального правительства слышали об Иннсмуте. К 1942 году о нем забыли все, кроме P4. Для тех, кто знал правду, забыть об этом было просто прекрасно. Были и более серьезные проблемы, такие как мировая война.

Когда лейтенант-коммандер Кук довел P4 до сведения полковника Донована и УСС в 1942 году, это было только началом длительного плана по оповещению лидеров США об угрозе, выявленной в результате налета на Иннсмут. Первоначальное обращение Кука к Доновану было совершенно обычным и не включало в себя ни одного из наиболее выдающихся материалов, которые P4 обнаружил за четырнадцать лет борьбы с Глубокими; это будет позже. Донован сначала
был убежден, что он привлекает археологическую и антропологическую группу, которая могла бы использовать бессмысленную страсть нацистов и японцев к оккультизму. Кук лишь постепенно раскрыл истинные ужасы, которые П4 узнал с 1928 года. Когда Донован осознал всю глубину ситуации, он держал это знание очень близко к сердцу.

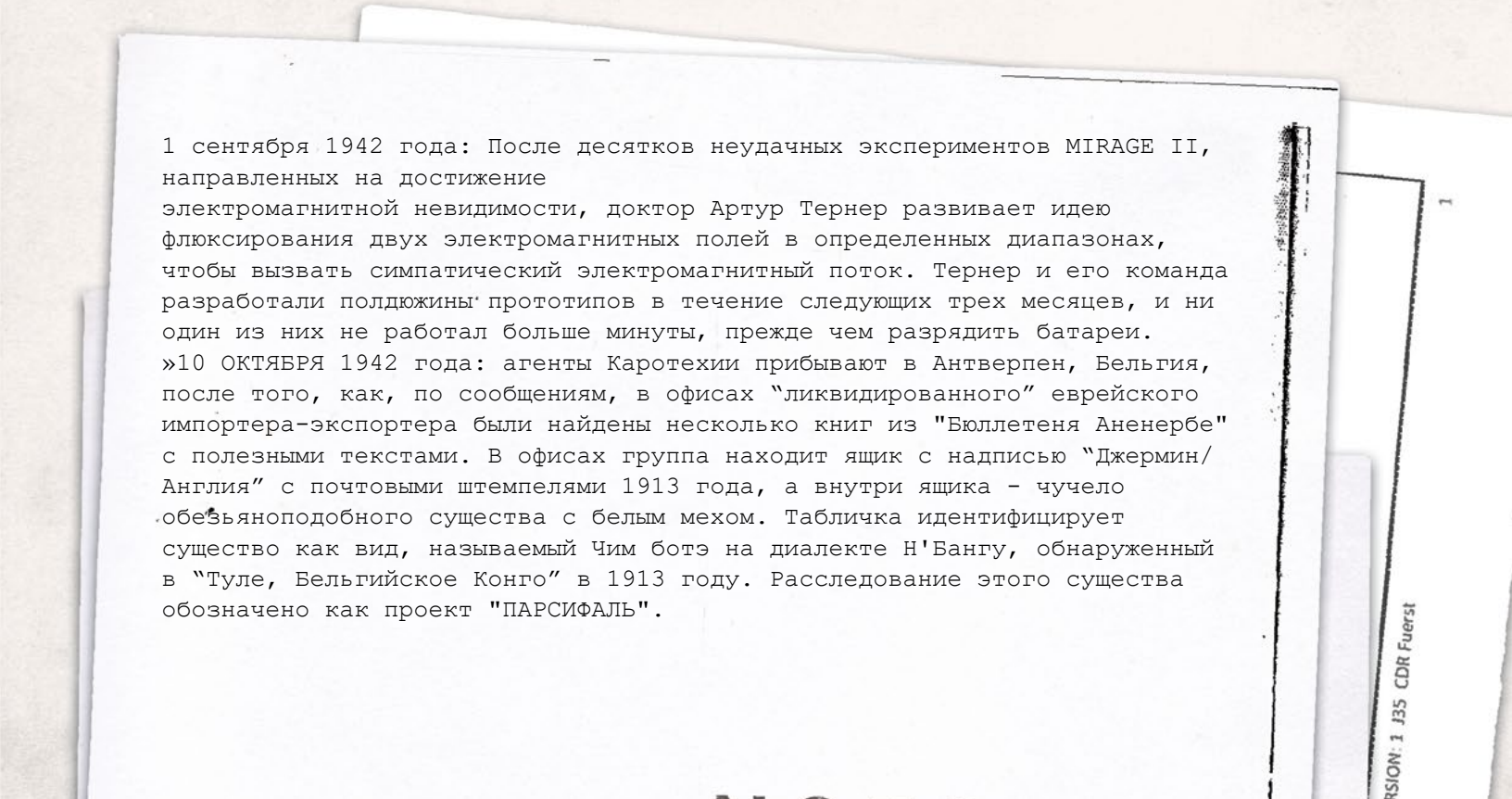
Это лучшее время для проведения кампании Delta Green. Тем, кто хочет запустить игру в первые дни войны, следует иметь в виду следующее:

- • **СЕКРЕТЫ ВНУТРИ СЕКРЕТОВ**: В 1942 году Delta Green была секретным отделом в OSS, шпионском агентстве. Но секреты уходят еще глубже: Дельта Грин знает, что неестественное реально и, скорее всего, Ось пытается использовать это, чтобы повлиять на войну. В начале даже командиры УСС и президент понятия не имели, что на самом деле раскрыл P4. Конечно, со временем эта истина открылась.
  • **ХРУПКОЕ РАВНОВЕСИЕ:** лейтенант-коммандер Кук - сложный человек с далеко идущим планом поставить свою группу в центр военных усилий США. Судьба мира зависит от благоразумия, не переигрывайте и держите свои карты при себе. Те, кто находится под командованием Кука, знают ужасную правду и должны хранить эти секреты до тех пор, пока руководство УСС не привыкнет к ней.
  • **КЛУБ:** Другие агенты OSS считают Delta Green группой выдуманных аналитиков, у которых нет реальной цели в войне, кроме праздных спекуляций. Они чужаки. Даже когда командование OSS узнает правду, информация не распространяется среди нижестоящих чинов. Даже когда агенты Delta Green буквально спасают мир, их коллеги-агенты OSS считают их в лучшем случае "яйцеголовыми с оружием".
  • **ОТКРОВЕНИЯ:** Неизбежно люди в OSS узнают правду о реальных ужасах, стоящих за миром. Одни могут это вынести, другие - нет. По мере того как секрет распространяется во время войны, как агенты успевают за ним?

»7 ЯНВАРЯ 1942 года: РЫБЫ при поддержке Пустынной группы Дальнего действия обнаруживают разрушенный город в ливийской пустыне, но не могут провести полноценные
раскопки из-за приближения Африканского корпуса. LRDG разрушает вход в огромную подземную камеру города незадолго до того, как на место прибывает подразделение Каротехии.
»12 ФЕВРАЛЯ 1942 года: лейтенант-коммандер Мартин Кук, командир P4,
рассказывает Уильяму Дж. Доновану о некоторых событиях P4. Кук рекомендует объединить P4 с OSS как "подразделение нетрадиционной войны", чье
официальная цель - исследовать оккультное и неестественное для использования в психологических операциях против Оси. Группа называется "Дельта Грин".
»13 ФЕВРАЛЯ 1942 года: Джозеф Кэмп, будущий офицер OSS/Delta Green, покидает факультет дальневосточных исследований Гарвардского университета, чтобы работать на P4. Его отправляют в лагерь X, учебный центр OSS в Канаде, для обучения агентов.
»22 ФЕВРАЛЯ 1942 года: РЫБЫ наблюдают, как агенты Delta Green роются в старых записях Адмиралтейства, что привело к первой официальной встрече между двумя агентствами. После еще нескольких недель осторожных встреч оба
агентства раскрывают свои взаимные интересы в неестественных делах.
»14 АПРЕЛЯ 1942 года: После обучения в лагере X в Канаде Джозеф Кэмп был переведен Дельтой Грин на службу в отряд 101 в Бирме. Кэмп никогда не получает инструктаж по допуску ДЕЛЬТА ГРИН до того, как его переведут.
»31 МАЯ 1942 ГОДА: доктор Артур Тернер из проекта "МИРАЖ" разрабатывает новый механизм визуальной маскировки военно-морского судна путем формирования электромагнитной оболочки вокруг корабля для ионизации окружающего воздуха и создания размытых искажений. Тернер создает устройство под кодовым названием MIRAGE II совместно с Альбертом Эйнштейном в проекте PHI, еще одном подпроекте RAINBOW, задачей которого является разработка новых технологий размагничивания.
»12 АВГУСТА 1942 года: К настоящему времени команда Point 103 из Aktion EISSCHLOSS расшифровала достаточно пиктограмм затерянного города, чтобы изучить историю
раса "тулиан", включая их войны с "коническими путешественниками во времени, сосредоточенными в Австралии, ракообразными существами, которые добывали
самые высокие хребты Земли, и полуводными осьминожьими существами, чьим домом был
ныне затопленный континент в Тихом океане".

Наш Самый Темный Час

Под руководством недавно назначенного командира Мартина Кука Дельта Грин приступила к разгрому Каротехии под видом исследования и проведения операций психологической войны союзников. Многие операции включали в себя восстановление или уничтожение
книг и артефактов, которыми интересовалась Каротехия.
Но это было еще не все, над чем работала Каротехия. Были проведены эксперименты, которые потребовали огромных реквизиций "подопытных" из Освенцима и Треблинки. Что случилось с этими "испытуемыми", было загадкой даже для офицеров СС, тесно связанных с Окончательным решением. Никого в Дельта-Грин не удивило, когда они обнаружили, что нацисты приносили их в жертву, чтобы выслужиться перед теми же существами, с которыми флот столкнулся в Иннсмуте 15 лет назад.
Первой крупной акцией Дельты Грин во время войны была
совместная операция воздушно-десантных коммандос и французских партизан, в ходе которой были уничтожены массовые жертвы Каротехии в Кап-де-ла-Гааге, на побережье Франции, 8 декабря 1942 года. РЫБЫ предоставили информацию для рейда в качестве теста, который прошел Дельта Грин, и обе группы с энтузиазмом сотрудничали…на короткое время. Однако инциденты в феврале и марте 1943 г., во время совместной операции по уничтожению неестественных артефактов в Бельгийском Конго и Западной Австралии это привело к жертвам, взаимным обвинениям и определению того, что повестка дня РЫБ не была повесткой дня Дельты Грин. Казалось, британцы надеялись контролировать и даже вооружать неестественное, то, что Дельта Грин решила не преследовать.
Были также признаки подобной неестественной деятельности на Тихоокеанском театре военных действий. Здесь Дельта Грин столкнулась лицом к лицу с полуофициальной японской организацией под названием Gen'yōsha или "Общество Черного океана". Частично политическая партия, частично тайное общество и частично неофициальное подразделение японских военных по тайным операциям и шпионажу, Общество Черного океана проникало в тайные общества, преступные организации и оккультные братства по всей Азии с 1881 года.
В какой-то момент члены Черного океана осознали эффективность неестественных ритуалов. К середине 1930-х годов они пытались найти неестественные средства для оказания помощи военным усилиям Японии. Не имея официального статуса, члены Общества Черного океана осуществляли власть через свои официальные должности в Императорской японской армии, правительственных министерствах и Кемпейтай — японской тайной полиции.
По всему материковому Китаю, Юго-Восточной Азии, Австралии и — в прямом противоречии с пожеланиями генерала. Макартур — по всей Меланезии, Микронезия,



1 сентября 1942 года: После десятков неудачных экспериментов MIRAGE II, направленных на достижение
электромагнитной невидимости, доктор Артур Тернер развивает идею флюксирования двух электромагнитных полей в определенных диапазонах, чтобы вызвать симпатический электромагнитный поток. Тернер и его команда разработали полдюжины прототипов в течение следующих трех месяцев, и ни один из них не работал больше минуты, прежде чем разрядить батареи.
»10 ОКТЯБРЯ 1942 года: агенты Каротехии прибывают в Антверпен, Бельгия, после того, как, по сообщениям, в офисах "ликвидированного" еврейского импортера-экспортера были найдены несколько книг из "Бюллетеня Аненербе" с полезными текстами. В офисах группа находит ящик с надписью "Джермин/ Англия" с почтовыми штемпелями 1913 года, а внутри ящика - чучело обезьяноподобного существа с белым мехом. Табличка идентифицирует существо как вид, называемый Чим ботэ на диалекте Н'Бангу, обнаруженный в "Туле, Бельгийское Конго" в 1913 году. Расследование этого существа обозначено как проект "ПАРСИФАЛЬ".

1

RSION: 1 J35 CDR Fuerst

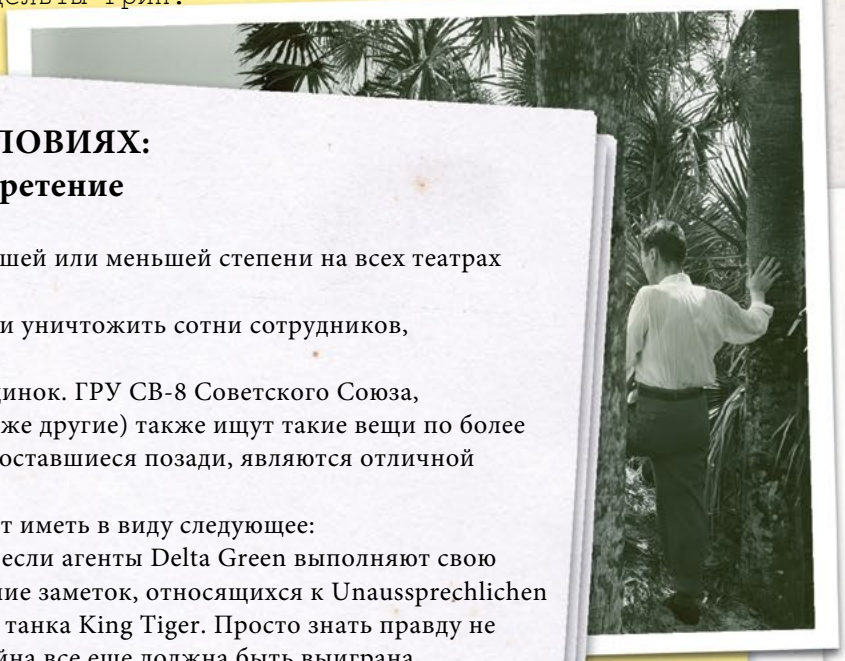
ПНАКОТИС И ТУЛЕ YELLOW CARD

В 1935 году Австралийская геологическая экспедиция в Мискатонике обнаружила нечеловеческий город близ Пилбарры в Западной Австралии, назвав его Пнакотисом в честь Пнакотических рукописей, которые, как считается, возникли там.

В 1943 году операция Дельта Грин "ТАРКВИН" уничтожила Великую библиотеку в Пнакотисе, чтобы знания о будущем не попали в руки врага. Объект (то, что от него осталось) в настоящее время охраняется компанией Cypress Security, частным военным подрядчиком.

Аналогичная участь постигла итианскую библиотеку под названием "Туле", которую ищет
Команда Каротехии . (Велькишские мистики довоенной Германии приняли древнегреческое название "Туле" для теоретической родины белой расы, первоначально полагая, что она находится на крайнем севере. Одна команда Каротехии, базирующаяся в тайной немецкой антарктической колонии, также объявила нечеловеческий город на Земле королевы Мод "Туле".)

Исследования Каротехии привели их к огромному каменному сооружению близ Итоко в Конго, построенному белыми обезьянами в течение миллиона лет под руководством Итиана. Итианцы спроектировали эту структуру, чтобы держать смертоносных летающих полипов в узде, в то время как земная жизнь развивала новых жесткокрылых хозяев итианцев. Если там и существовала библиотека Итиана, то, по-видимому, она была уничтожена или рассеяна в 1943 году, вероятно, также в результате действий Дельты Грин.



В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Война за приобретение

После 6 июня 1944 года с вторжением в Европу и в большей или меньшей степени на всех театрах военных действий, Дельта
Грин борется за то, чтобы захватить, украсть, скрыть или уничтожить сотни сотрудников, неестественных артефакты, исследовательские
проекты и концепции, которые вызвала война. Он не одинок. ГРУ СВ-8 Советского Союза, британская РЫБЫ и разбитые осколки Каротехии (а также другие) также ищут такие вещи по более зловещим причинам. Поля сражений, руины и остатки, оставшиеся позади, являются отличной обстановкой для кампании Delta Green. Тем,
кто хочет запустить игру в последние дни войны, следует иметь в виду следующее:

• БОРЬБА ПРОДОЛЖАЕТСЯ: война опустошает мир, и если агенты Delta Green выполняют свою работу, они никогда не уходят далеко от фронта. Изучение заметок, относящихся к Unaussprechlichen Kulten, может быть прервано зарядом банзая или ревом танка King Tiger. Просто знать правду не означает, что вы (обязательно) пуленепробиваемый. Война все еще должна быть выиграна.

• КРЫСЫ БЕГУТ С КОРАБЛЯ: В конце концов, Каротехия поровну разделена между фанатиками и эгоистами. Оперативники Каротехии встречаются во всех точках, загруженные своими исследованиями, а иногда и ценными неестественными артефактами. Дельта Грин, конечно, следует за ним. Когда эти оперативники считаются податливыми, их эвакуируют. Когда их лояльность ставится под сомнение, они отказывают врагу.

• СЕКРЕТЫ, ВСКОЛЫХНУТЫЕ: Каротехия потратила годы на сбор самой удивительной коллекции неестественных книг,
предметы и образцы, которые мир знал до этого момента. То, что вторжение в Европу разбросало эту работу по четырем ветрам, не ускользнуло от внимания Дельты Грин. На самом деле это, вероятно, единственный крупнейший источник распространения неестественного в истории. И все же, что такое "настоящее", а что просто легенда? Ничем нельзя рисковать.
Все зацепки должны быть отысканы до самого конца.

и Полинезия, команды Delta Green перехватили и нейтрализовали проекты Общества Черного океана по разработке и развертыванию оружия, полученного из неестественных источников.
Операции против Каротехии и оперативников Общества Черного океана проводились по всей Европе и Азии, а также в нейтральных странах, таких как Ирландия, Турция, Испания, и республики Южной Америки. Дельта Грин свободно действовала в Южной Америке, несмотря на то, что это было запрещено. Это исключение из "юриспруденции" ФБР было сделано после того, как коммандер Мартин Кук сообщил Дж. Эдгару Гуверу, что Дельта Грин работает над "проблемой Иннсмута". Больше ничего не было сказано по этому вопросу.

RED CARD

МАТРИЦА УГРОЗ
ГЕНЬЕША ВЫЖИВАЕТ

По иронии судьбы, ядро Общества Черного океана выживает, во всех местах, в Сан-Франциско, штат Калифорния, как Общество Черного Дракона (Кокурюкай). Общество Черного Дракона было основано в 1901 году Учидой Рехеем, членом Черного океана, и стало силой, с помощью которой Черный океан реализовал свою власть посредством террора и насилия. Имея агентов в Китае, Корее и Америке, Черный Дракон внушал страх и выполнял диверсионные миссии для Черного океана.
В 2017 году 90-летний владелец клуба в Сан-Франциско Нори Ониши вспоминает каждый день своей долгой жизни в Америке, начиная с его поимки во время рейда ФБР 31 марта 1942 года и заканчивая освобождением из интернирования в 1945 году и тщательным восстановлением богатства на протяжении 1950-х и 1960-х годов. Хотя он был арестован за связи с преступным братством "Черный дракон" во время рейда в Калифорнии, такая связь не могла быть доказана, и его возраст (всего 16 лет) принес снисхождение. В то время как его боссы, Сайма Есимура и Кияси Уеда, отправились в федеральную тюрьму, Ониси был отправлен в японский лагерь для интернированных. По возвращении в Сан—Франциско он собрал различными способами — уголовными и юридическими - бумаги, книги и другие артефакты, когда-то собранные давно умершими членами Черного океана. В свое время он видел, как приходили и уходили различные преступные предприятия, и все научились обходить его могущественную, но относительно скромную группу стороной.
Ониши командует сетью криминальных слуг, почти все из которых Японское наследие и контролирует отдельные части преступного мира Сан-Франциско, связанные с проституцией и азартными играми. Его имя, а также название его клуба — Tokio Club — хорошо известны федеральным агентам и полиции. Чего они не знают, так это того, что Ониси - любитель неестественного и знает, что это реально. Ониси ищет природные артефакты и ритуалы, чтобы восстановить энергию и силу, которые он
чувствовал в юности, когда японская империя потрясла мир.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

» »14 ОКТЯБРЯ 1942 года: агенты "РЫБЫ" узнают местоположение объекта "ШВАРЦЕС ВАССЕР" в Кап-де-ла-Гааге и передают его местоположение в Дельта-Грин.

»26 ОКТЯБРЯ 1942 года: агенты "Дельта Грин" доставляются морем в Кап-де-ла-Гаагу, Франция, где они соединяются с французскими партизанами и готовятся совершить налет на объект ШВАРЦА ВАССЕРА. Называемая операцией "СПАСАТЕЛЬ", это первая европейская операция Delta Green.

»1 НОЯБРЯ 1942 года: Советское ГРУ SV-8 реагирует на сообщения из Ленинграда о каннибалах, страдающих теми же некрофагическими наклонностями, которые Студницков наблюдал во время Гражданской войны в России. В ходе расследования SV-8 обнаруживает подразделения СМЕРША, которые захватывают и допрашивают этих некрофагов. SV-8 мчится, чтобы уничтожить всех некрофагов в городе, прежде чем они будут восстановлены в качестве “образцов” для исследований СМЕРША.

»3 НОЯБРЯ 1942 года: Проект Каротехии "ПАРСИФАЛЬ" инструктирует агентов Абвера в Великобритании, чтобы узнать больше об истории сэра Артура Джермина и его родового поместья, Джермин-Хаус.

»4 НОЯБРЯ 1942 года: Под предлогом действий Айнзацкоманды против партизан командир проекта ШВАРЦ ВАССЕР посылает отряд СС захватить весь город Марисе, уничтожить взрослое мужское население и отправить женщин и детей в Кап-де-ла-Гаагу, где они помещены в отдельные зоны содержания.

»8 НОЯБРЯ 1942 года: Проект ШВАРЦЕС ВАССЕР продает 14 женщин-Мариз Глубоководным в обмен на 35 слитков британского золота и подробные разведданные о побережьях Корнуолла и Дувра. Каротехия проинформированна Глубокими, которые к следующему новолунию прибудут с их лидером “Да-гон”, чтобы скрепить свой союз.

»20 НОЯБРЯ 1942 года: В Кап-де-ла-Гааге Глубокий по имени “Клод” информирует Каротехию об условиях, необходимых для прибытия Дагона, включая ритуальное использование ряда черных камней. В Кап-де-ла-Гаагу доставляется бригада принудительного труда Организации Тодт для возведения камней и чтобы стать жертвой для Дагона.

»8 ДЕКАБРЯ 1942 года: В то время как проект ШВАРЦЕС ВАССЕР проводит ритуал, чтобы приветствовать Дагона в Кап-де-ла-Гааге, отряд оперативников "Дельта Грин" и местных французских партизан проводят операцию "СПАСАТЕЛЬ", совершая налет на объект. Глубоководные нападают как на союзных рейдеров, так и на их немецких хозяев, и все дальнейшие контакты между Каротехией и кольцом Глубоководных разорваны, что завершает проект ШВАРЦА ВАССЕРА. Дельта Грин восстанавливает 43 секретных документа, включая файл по проекту "ПАРСИФАЛЬ".

»9 декабря 1942 года: Из файлов Каротехии Дельта Грин узнает о Доннершлаге — некоем типе звуковой пушки — оружии Каротехии, сконструированном доктором Вильгельмом Эйзенбайном и его исследователями на объекте в прибрежном французском городе Фекан.
»20 ДЕКАБРЯ 1942 года: Находясь в рождественском отпуске в Бостоне, Тимоти Майклсон, исследователь проекта MIRAGE, становится свидетелем того, как Франклин Ратке устраивает публичную демонстрацию резонатора Тиллингхаста в попытке привлечь инвесторов.
»21 декабря 1942 года: Тимоти Майклсон пишет письмо доктору Артуру Тернеру из проекта "МИРАЖ" с подробным описанием демонстрации резонатора Тиллингхаста Франклином Ратке. Заинтригованный тем, как резонатор может создавать такой большой полевой эффект при небольшой мощности, письмо Майклсона убеждает Тернера в том, что резонатор может решить неустойчивые требования к питанию устройства MIRAGE III.
»30 декабря 1942 года: Команда из четырех человек PISCES/Delta Green проникает на объект Karotechia во французском прибрежном городе Фекан. Их миссия состоит в том, чтобы собрать информацию об оружии Доннершлага до того, как установка Фекамп будет уничтожена бомбардировкой королевских ВВС. Вся команда потеряна, за исключением майора армии США Майкла Стиллмана, который обнаруживает, что установка была уничтожена невидимыми "вещами" после тестирования Доннершлага. Стиллман сбегает с чертежами Доннершлага.
»30 декабря 1942 года: Уильям Дж. Донован, командующий OSS, и Дэвид Корнуолл, командующий PISCES, встречаются в поместье Килмаур, чтобы разработать процесс обмена разведданными между PISCES и OSS/Delta Green. Донован впервые знакомится с возможностями неестественных Талантов РЫБ.
»1 ЯНВАРЯ 1943 года: РЫБЫ раскрывают заговор Геньеши с целью подстрекательства к восстанию против британского правления в Восточной Индии путем возрождения культа Тхаги.
»29 ЯНВАРЯ 1943 года: Дельта Грин вербует Уингейта Писли, чтобы расследовать связь его отца Натаниэля Писли с тем, что преследует Каротехия в проекте "ПАРСИФАЛЬ". В сопровождении ветерана операции "СПАСАТЕЛЬ" Томаса Арнольда Уингейт Пизли отправляется в Австралию, чтобы узнать, что его отец нашел в Западной пустыне во время Мискатоникской
Университетской экспедиции в 1935 году.
»12 ФЕВРАЛЯ 1943 года: доктор Артур Тернер из проекта "МИРАЖ" в первый и последний раз встречается с Франклином Ратке в федеральном здании Бостона.Став свидетелем демонстрации уменьшенной версии резонатора Тиллингхаста, Тернер платит Ратке 4000 долларов в обмен на устройство и планы его строительства.

»19 ФЕВРАЛЯ 1943 года: Дельта Грин назначена в Бельгийское Конго, чтобы найти затерянный город "Туле" до того, как проект Каротехии "ПАРСИФАЛЬ" сможет найти его и уничтожить город. Вторая команда отправляется в пустыню Гибсона в Австралии, чтобы найти источник дочеловеческой "библиотеки", которая, как говорят, существует там.

»23 ФЕВРАЛЯ 1943 года: Исследователи Точки 103 проводят свое первое испытание странной сферы, которая, по-видимому, была создана еще до появления человеческой цивилизации, оружия, которое, по оценкам, способно уничтожить город. Тест частично прошел успешно.

»1 МАРТА 1943 года: Уильям Дж. Донован узнает, что РЫБЫ послали агентов, чтобы убить команду OSS/Delta Green в Австралии и захватить дочеловеческие книги и артефакты, которые предположительно могли позволить людям знать или контролировать будущее. Связи между Дельтой Грин и РЫБАМИ разорваны.

»1 МАРТА 1943 года: В лаборатории проекта "МИРАЖ" на военно-морских верфях Ньюарка доктор Артур Тернер модифицирует резонатор Тиллингхаста в устройство, достаточно большое, чтобы скрыть судно размером с эскорт эсминца, используя ионизацию воздуха. Хотя модификаций Тернера достаточно, чтобы защитить тех, кто находится за пределами поля резонатора, от излучения, любой, кто находится внутри поля, все равно будет в опасности. Тернер проводит испытания моделей, которые убеждают военно-морской флот полностью финансировать и расширять проект "МИРАЖ". Ни военно-морской флот, ни Тернер не осознают опасности, которая вскоре станет очевидной в резонаторе Тиллингхаста.

»2 МАРТА 1943 года: Карл Олендорф получает приказ из Берлина сохранить артефакты, раскопанные в точке 103 в Антарктиде, вместо того, чтобы продолжать отправлять их обратно в Германию. Группа с ракетного завода в Пенемюнде отправляется в Пункт 103, чтобы объединить систему доставки A4 со странной сферой, протестированной неделей ранее, создав оружие, которое команда Пункта 103 называет ракетой "N-03".

»1 ИЮЛЯ 1943 года: Доктор Артур Тернер и его значительно расширенная команда по проекту MIRAGE начинают строительство полноразмерного прототипа резонатора Тиллингхаста, теперь под кодовым названием МИРАЖ III.

»9 сентября 1943 года: Национальный совет по исследованиям в области обороны обеспечивает безопасность эсминца "Элдридж" (эскорт эсминца 173) для использования в испытаниях устройства "МИРАЖ III". Подано ложное сообщение, в котором утверждается, что "Элдридж" проводит следующие три месяца в море в пробном круизе, в то время как в течение следующих шести недель команда Project MIRAGE оснащает судно устройством на военно-морской верфи Ньюарка.

»24 ОКТЯБРЯ 1943 года: доктор Артур Тернер информирует экипаж американского корабля "Элдридж" об их роли в испытаниях MIRAGE III и представляет доктора Таунсенда Брауна, одного из помощников Тернера, который присоединится к "Элдриджу" во время его миссии. Только Браун и коммандер Джозеф М. Коннелли, капитан "Элдриджа", знают истинную природу эксперимента "МИРАЖ III".
»28 ОКТЯБРЯ 1943 года: Устройство MIRAGE III активируется на борту американского корабля "Элдридж" в заливе Покомок в Чесапикском заливе, что немедленно приводит к исчезновению корабля на 22 минуты. Когда корабль обнаружен, 32 из 55 членов экипажа мертвы или пропали без вести. Выжившие сообщают, что видели потусторонних существ из-за пределов и странные фигуры, одетые в большие костюмы, как у пожарных армейского воздушного корпуса. Две из этих таинственных фигур найдены мертвыми на борту, их тела несут в себе передовые технологии. На самом деле Элдридж вновь появился из-за махинаций команды, посланной из 2012 года, чтобы деактивировать поле резонатора.
»29 ОКТЯБРЯ 1943 года: Все 23 выживших с американского корабля "Элдридж" госпитализированы в военно-морской госпиталь Бетесды для психиатрического лечения. Три члена экипажа позже умирают в заключении, один совершает самоубийство, и только 15 из них когда-либо освобождаются. Среди этих 15 только доктор Таунсенд Браун и коммандер Джозеф Коннелли возвращаются к нормальной жизни.
»1 НОЯБРЯ 1943 года: Управление военно-морской разведки осуществляет проект "ГОЛОВОЛОМКА", расследование и сокрытие эксперимента "МИРАЖ III". Корабль ВМС США "Элдридж" закреплен в закрытом доке на военно-морских верфях Норфолка (где он остается до 1982 года), в то время как два неопознанных тела отправлены в военно-морской госпиталь Бетесды для изучения.
»31 ДЕКАБРЯ 1943 года: доктор Таунсенд Браун освобождается из военно-морского госпиталя Бетесда и поступает на работу в авиастроительную корпорацию Локхид Вега в Калифорнии. В свободное время Браун начинает исследовать “гравиторы” для создания летательных аппаратов с антигравитационным двигателем.
»21 МАРТА 1944 года: Каротехия открывает Даутснамянсбоку, перевод Некрономикона на древний готический.
»28 НОЯБРЯ 1944 года: Команда Point 103 завершает запуск ракеты N-03, но ее дальность слишком мала, чтобы достичь любого крупного города союзников из Антарктиды. Предлагается договориться с вице-президентом Аргентины Хуаном Пероном о запуске из Буэнос-Айреса, но Карл Олендорф отвергает это предложение. Он решает отказаться от ракеты и сосредоточиться на дальнейших раскопках.
»21 ДЕКАБРЯ 1944 года: Каротехия совершенствует метод оживления мертвых.Грузовики с “реанимированными ранеными” везут на Восточный фронт.

» »23 ДЕКАБРЯ 1944 года: исследователь Каротехии Олаф Биттерих разбирает труп Алексиса Ладо, соратника Фридриха Вильгельма фон Юнца. В шкатулке Ладо Биттерих находит бумаги из незаконченной и якобы сожженной рукописи фон Юнцта "Unaussprechlichen Kulten". Биттерих использует эти бумаги, чтобы вызвать дух чего—то, что претендует на звание Фридриха II - Фридриха Великого. Этот успех приводит Биттериха к тому, что он становится любимцем Гиммлера и Гитлера, поскольку он призывает немецких героев, таких как Отто фон Бисмарк, Фридрих Ницше и Герман дер Черускер, давать советы фюреру и его рейхсфюреру.
»2 ЯНВАРЯ 1945 года: “Реанимированные жертвы” (появляющиеся перед Советами) впервые встречаются ГРУ СВ-8, когда Каротехия выпускает их в польском городе Лодзь и его окрестностях, чтобы помешать движению Первого Белорусского фронта.

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ПРОЕКТ "РАДУГА"

YELLOW CARD

28 октября 1943 года Национальный совет по исследованиям в области обороны и Военно-морской флот США испытал применение устройства, известного как резонатор Тиллингхаста, на борту эсминца сопровождения USS "Элдридж" в попытке сделать его невидимым с помощью интенсивных электромагнитных полей. Плод военно-морского исследовательского проекта под названием RAINBOW, это была одна из самых ранних попыток создания технологии невидимости.
Устройство, получившее кодовое название MIRAGE III, было, мягко говоря, поразительным. "Элдридж" не только стал невидимым для радаров, он полностью исчез из видимого спектра и был потерян кораблями сопровождения, когда устройство было активировано. Фактически, на 22 минуты американский корабль "Элдридж" прекратил свое существование.
Когда "Элдридж" был обнаружен, дрейфующий и, казалось бы, мертвый в воде, были обнаружены истинные ужасы резонатора Тиллингхаста. Менее половины экипажа пережили путешествие в другое место. Некоторые из погибших были вмурованы в переборки, их тела сплавились со сталью на
атомарный уровень. Некоторые члены экипажа вообще не были найдены и до сих пор числятся пропавшими без вести.
Этот инцидент остался в фольклоре заговорщиков. Широко известный как Филадельфийский эксперимент, он способствовал появлению фильмов и книг, которые намекают на истинные ужасы, пережитые экипажем злополучного Элдриджа.
В конце Второй мировой войны событие в Элдридже рассматривалось как провокационный и секретный шаг в сторону военных исследований. Только позже правительство узнает об истинной угрозе, которую представлял резонатор Тиллингхаста.

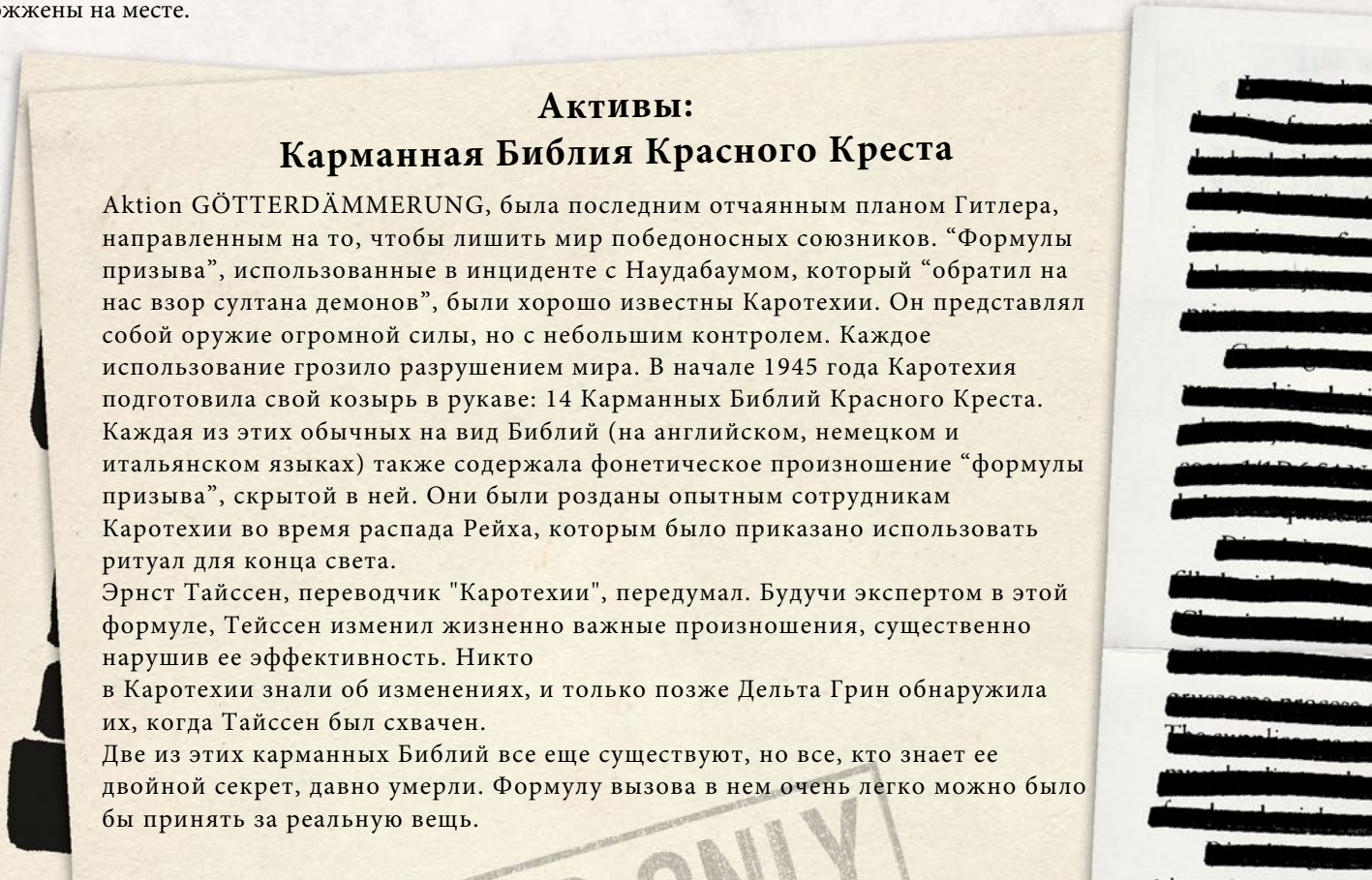
Götterdämmerung

После капитуляции Германии американские и советские спецслужбы поспешили захватить немецких физиков-ядерщиков, инженеров по Фау-2 и реактивным самолетам, а также бывших офицеров разведки. У американцев была операция "СКРЕПКА", в то время как у Советов была операция "ОСОАВИАХИМ". Но там, где УСС и НКВД пытались сохранить знания, у Дельты Грин была другая повестка дня. Операция "ЛЕТНИЙ БРИЗ" направила команду агентов "Дельта Грин" в оккупированную Советским Союзом Германию, чтобы украсть или уничтожить файлы и персонал "Каротехии", прежде чем они будут обнаружены секретной полицией Сталина. Большинство исследователей Каротехии не удалось обнаружить, в то время как те, кого команда Delta Green нашла и сочла непригодными для добычи, впоследствии были "отказаны врагу". Как ни странно, по крайней мере две разные группы советских команд действовали в оккупированной Германии, причем половина пыталась извлечь бывших членов Каротехии, а другая половина пыталась их казнить. Эта шизофреническая советская политика вызвала жаркие дебаты в Дельта Грин относительно советских намерений в отношении неестественного. С помощью ЛЕТНЕГО БРИЗА сотни килограммов секретных файлов рейхсфюрера Гиммлера были доставлены на Запад, в то время как остальные были сожжены на месте.

Файлы представляли собой хронику затянувшейся катастрофы. Исследователи Каротехии обнаружили удивительные способности, но не смогли их использовать. За немногими исключениями, программы Каротехии причинили столько же жертв странам Оси, сколько и союзникам.
В этих файлах Дельта Грин обнаружил Aktion GÖTTERDÄMMERUNG, окончательное решение Гитлера. В то время как нация Германии была истощена, Каротехия продолжала бороться за воссоздание "несчастного случая", который разрушил замок Наудабаум в Баварии в начале 1945 года.
Дельта Грин недавно обнаружила, где раньше находился замок Науд-Абаум. Гора, на которой он стоял, была стерта с лица земли, в близлежащем озере наблюдался чрезвычайно высокий уровень щелочи, и все сосны на горе упали с этого места. Из-за разрушений можно было провести два очевидных сравнения: первое - с Тунгусским взрывом 1908 года в Сибири, который сровнял с землей 250 квадратных километров леса; второе - с недавним испытанием атомной бомбы армией США.
Восстановленные документы указывали на то, что авария была своего рода межпространственным "разрывом" в пространстве, созданным с помощью неестественной науки. Что-то непостижимое начало вливаться в наш мир, разрушая замок и окружающий лес и отравляя озеро, прежде чем трещина захлопнулась.

Активы:
Карманная Библия Красного Креста

Aktion GÖTTERDÄMMERUNG, была последним отчаянным планом Гитлера, направленным на то, чтобы лишить мир победоносных союзников. "Формулы призыва", использованные в инциденте с Наудабаумом, который "обратил на нас взор султана демонов", были хорошо известны Каротехии. Он представлял собой оружие огромной силы, но с небольшим контролем. Каждое использование грозило разрушением мира. В начале 1945 года Каротехия подготовила свой козырь в рукаве: 14 Карманных Библий Красного Креста. Каждая из этих обычных на вид Библий (на английском, немецком и итальянском языках) также содержала фонетическое произношение "формулы призыва", скрытой в ней. Они были розданы опытным сотрудникам Каротехии во время распада Рейха, которым было приказано использовать ритуал для конца света.
Эрнст Тайссен, переводчик "Каротехии", передумал. Будучи экспертом в этой формуле, Тейссен изменил жизненно важные произношения, существенно нарушив ее эффективность. Никто
в Каротехии знали об изменениях, и только позже Дельта Грин обнаружила их, когда Тайссен был схвачен.
Две из этих карманных Библий все еще существуют, но все, кто знает ее двойной секрет, давно умерли. Формулу вызова в нем очень легко можно было бы принять за реальную вещь.



Последний приказ Гитлера Каротехии состоял в том, чтобы переделать этот разрыв и оставить его широко открытым. Они нанесли бы неестественный Götterdämmerung по победоносным союзникам за счет всей планеты.
В течение трех ужасающих месяцев в 1945 году Дельта Грин сражался в последней битве европейской войны против Каротехии:

Операция "БЕЗУМИЕ".
"Несчастный случай" так и не был воссоздан, и Aktion GÖTTERDÄMMERUNG была уничтожена в результате серий тайных действий, которые стоили жизни многим агентам —и еще большему числу членов Каротехии.

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»9 ЯНВАРЯ 1945 года: Семь исследователей Каротехии и 73 вспомогательных сотрудника СС, а также замок Наудабаум и большая часть горы, на которой он находится, уничтожены во время неудачной и плохо понятной попытки призвать ужасного Азатота, Султана Демонов.
»4 ЯНВАРЯ 1945 года: Войска армии США в южном иранском городе сталкиваются с религиозной истерией, вызванной существом под названием Нечустан (возможно, Нехуштан), которая убивала домашний скот жителей деревни и нерегулярно людей. После убийства советского солдата Нечустан застрелен в горах к югу от города. Существо выглядело как человек при жизни, но обнаруженный труп принадлежал гигантской змееподобной рептилии.
»3 МАЯ 1945 года: Рейнхард Галт, находясь по заданию Каротехии в Центральной Африке, пытается договориться о секрете "Вечного банкета" от бессмертных каннибалов племени Анзике, получает сообщение о том, что Гитлер мертв. Галт заставляет своих людей разоружиться и приносит их в жертву анзикам, и его усыновляет племя.
»8 МАЯ 1945 ГОДА: Германия безоговорочно капитулирует. Из 164 первоначальных членов Каротехии осталось 37. Эти немногие выжившие немедленно убегают через "крысиные линии", установленные такими организациями, как ОДЕССА.
»9 МАЯ 1945 года: В ходе своих поисков в немецких военно-морских архивах Дельта Грин обнаруживает бортовой журнал Карла Генриха, командира подводной лодки U-29, которая пропала без вести при загадочных обстоятельствах во время Первой мировой войны. Основываясь на описаниях Генриха подводного города и его странного храма, Дельта Грин предполагает, что Глубоководные были причастны к исчезновению подводной лодки.
»10 МАЯ 1945 ГОДА: К этому времени большая часть из ста экземпляров предположительно проклятого короля в колоде таро в желтой тематике была утеряна, либо исчезнув в хаосе Второй мировой войны, либо спрятана в коллекциях владельцами, не знающими об их оккультном значении.

»1 ИЮНЯ 1945 года: Команда Point 103 обнаруживает невообразимое оружие, использовавшееся дочеловеческой антарктической цивилизацией для изменения облика Земли. Они называют его "Тектоническим агитатором". Карл Олендорф начинает готовить оружие к применению.
»4 ИЮНЯ 1945 года: Операция "ЛЕТНИЙ БРИЗ" начинается с того, что Дельта Грин захватывает или уничтожает файлы и персонал Каротехии в Вене, прежде чем они могут быть получены СМЕРШЕМ. В венском преступном мире разгорается перестрелка между Дельтой Грин и СМЕРШЕМ. ГРУ СВ-8 использует конфликт в своих интересах, чтобы тайно завладеть архивами Каротехии и убить личный состав СМЕРША. СМЕРШ только захватывает человека, называющего себя Эрвином Пейсом, ассистентом в проекте "Реанимированные жертвы".
»10 ИЮНЯ 1945 года: операция "БЕЗУМИЕ". После подключения файлов, восстановленных во время операции "ЛЕТНИЙ БРИЗ", Delta Green ликвидирует организацию выживших в Каротехии, прежде чем они смогут инициировать Aktion GÖTTERDÄMMERUNG.
»15 ИЮНЯ 1945 года: Генератор Туле отрывается от своих причалов и потребляет Point 103. Выжили только четыре участника проекта, включая Карла Олендорфа, но их самолет разбился об антарктический лед, и Олендорф считается погибшим.
»13 ДЕКАБРЯ 1945 года: Фонд "Парагон" учрежден в Торонто, Канада, в качестве прикрытия РЫБ для оценки психических явлений и одаренных людей в Западном полушарии. РЫБЫ также используют фонд для проведения секретных расследований неестественной деятельности в регионе.
»1 ЯНВАРЯ 1946 года: Используя средства от продажи произведений искусства, награбленных в Кракове и Париже, бывший исследователь Каротехии доктор Гюнтер Франк покупает La Estancia, огромную каучуковую плантацию в Бразилии.
»2 ЯНВАРЯ 1946 года: Посетив остров Хирта на архипелаге Сент-Килда к западу от Шотландии, Дэвид Корнуолл определяет это место как дом новой лаборатории и изолятора РЫБ. К концу года были построены первые подземные сооружения, и начались работы над Лабораторией Средневековой метафизики, которая позже станет известна как Магония.
»5 ФЕВРАЛЯ 1947 года: РЫБЫ уничтожают возрожденный культ Тхаги в Индии.

Розуэлл и Возрождение

Президент Гарри С. Трумэн распустил Управление стратегических служб 1 октября 1945 года, а вместе с ним и компанию Delta Green. Когда что-то разбилось в пустыне Нью-Мексико 24 июня 1947 года, многие из тех, кто имел разрешение Delta Green, были отозваны обратно на службу. Объект оказался обломками внеземного космического корабля, или "летающего диска". Были найдены три мертвых пассажира, а также одно живое внеземное существо. Президент Трумэн приказал создать специальное неофициальное подразделение для анализа обломков, сокрытия крушения и удаления всех общедоступных сведений об этом событии. Это новое подразделение называлось специальной исследовательской группой "МАДЖЕСТИК-12", сформированной при Совете национальной безопасности в рамках операции "МАДЖЕСТИК". В то время как некоторые ветераны Delta Green подписали контракт, другие выпускники лоббировали в Белом доме реорганизацию самой Delta Green. Труман согласился и дал указание Объединенному комитету начальников штабов создать Delta Green в качестве межведомственного подразделения военной разведки. В его компетенцию входила психологическая война и "проведение таких мероприятий, которые необходимы для того, чтобы отрицать использование неортодоксальных технологий любой иностранной державой".

Им будет командовать Мартин Кук, офицер военно-морского флота, который основал Delta Green во времена OSS. Он будет подчиняться непосредственно Объединенному комитету начальников штабов, минуя (теоретически) отдельные вооруженные силы и их ожесточенное соперничество. Президент ожидал, что Delta Green будет отслеживать инциденты с НЛО за рубежом, чтобы США опережали разведывательную кривую.

Дельта Грин согласилась с этим, но неофициально у многих ветеранов были другие идеи. Они взяли широкое определение "инопланетной технологии". Их опыт военного времени касался Глубоких, нацистского оккультизма и неестественных явлений — вещей, которые Дельта Грин считала очень земными. Летающие тарелки не представляли особого интереса для возрожденного агентства . Те, кто был очарован подобными вещами, в конечном счете присоединились к MAJESTIC.

В 1953 году, когда компания MAJESTIC официально освободила Дельту Грин от обязанностей, связанных с НЛО, обе организации не могли быть счастливее. С этого момента обе организации держались в стороне друг от друга. Это раннее разделение еще больше разделило "умственные способности", который, если рассматривать его в целом, мог бы многое рассказать о природе неестественного.

актив:

Белый Лист

В первые дни существования MAJESTIC доктору Стивену Куртису, молодому блестящему математику, было поручено изучить причудливую науку о внеземных символах, найденных на диске Розуэлла. Его исследования только начинались и привели к восстановлению мощности внутри транспортного средства, а также к различным другим прорывам. Но он стал замкнутым и скрытным. 12 декабря 1949 года Куртис был найден раздавленным под символом его собственного дизайна (похожим на те, что были найдены в корабле пришельцев), вырезанным на деревянной балке. Знак каким-то образом оказывал 190 Gs силы без эквивалентной противодействующей силы/.

Все, что осталось от Куртиса, кроме его изуродованного трупа, - это единственный лист бумаги, исписанный 34 уравнениями. Наряду с этой причудливой математикой было одно слово "побег". MAJESTIC изучал эту математику десятилетиями и не добился явного прогресса, кроме как в том, чтобы свести с ума величайшие умы мира.

См. СТАТЬЮ СУДА на странице 157.

TOP SECRET

DISSEMINATION AND EXTRACTION OF INFORMATION
CONTROLLED BY ORIG

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ: MAJESTIC кампания

В конце Второй мировой войны Америка стояла на вершине: ее родина осталась нетронутой, ее заводы были вундеркиндом производства, ее военно-морской флот, авиация и арсенал не уступали никакой земной мощи. С атомной бомбой, дважды продемонстрированной в Хиросиме и Нагасаки, мало кто мог представить, что какое-либо другое мировое правительство приблизиться к подобной силе. Америка тоже страдала от этого заблуждения. Затем что-то упало с неба в Нью-Мексико в 1947 году. Нечто такое, чего не должно было существовать и что посрамляло все земные технологии. Америка была плохо подготовлена к тому, чтобы справиться с этим потрясением. Тарелка Розуэлла представляла собой фундаментальный сдвиг в расположении реальности для тех, кто находится у власти в Соединенных Штатах. В течение нескольких дней после захвата Тарелки ясно показало, что Америка, держава, которая охватила весь земной шар и положила конец мировой войне, все еще принадлежала только этому миру. За этим существовало что—то еще - скрытность, технологии и мощь. Что-то, что делало американский арсенал таким же мощным, как петарда. Этот секрет оказалось легко сохранить. И метод его хранения оставался неизменным на протяжении всей истории эксплуатации MAJESTIC. Только горстке людей была когда-либо дана “проповедь”: что, если правда о ситуации станет общеизвестной, у инопланетян, создавших тарелку, не будет иного выбора, кроме как закончить эксперимент, который они начали задолго до этого, эксперимент, который мы назвали “человечество”. Это было то, что они могли сделать в одно, последнее, ужасное мгновение, очистив земной шар, чтобы начать все сначала. Имейте в виду следующее при изображении персонажей из MAJESTIC, с 1940-х по 1990-е годы:

- ВСЕ, ЧТО МОЖНО ПОТЕРЯТЬ: MAJESTIC предпочитает нанимать ученых и агентов с семьями, с прочными связями с сообществом, с близкими. Люди, которые пускают корни. Они добрые и понимающие работодатели, и они платят очень, очень хорошо. А потом, когда уже слишком поздно, они спокойно указывают на то, что было бы потеряно, если бы неосторожность нанесла удар.
- БЕСКОНЕЧНЫЕ РЕСУРСЫ: На своем пике MAJESTIC является самой мощной человеческой силой на планете. Он контролирует персонал, транспортные средства и объекты, финансируемые из черного бюджета на миллиарды долларов. Буквально ничто земное (или на ближней орбите) не находится вне его досягаемости. Эта власть может на мгновение оказаться в руках Агента, но она никогда не длится долго.
- ЛЮБОЙ МОЖЕТ УМЕРЕТЬ: Люди умирают постоянно, и при надлежащих контрразведывательных операциях невероятно легко замять кого-то — кого угодно — под ковер. Сердечный приступ, самоубийство в одиночку, автомобильная авария. Истории меняются по мере необходимости, но результат один и тот же: угроза разведки устранена. Продолжают распространяться слухи — распространяемые ГРАНДИОЗНЫМИ усилиями по дезинформации — о том, что видный и известный политик был убит, чтобы предотвратить публичное раскрытие правды.
- НЕКОРРЕЛИРОВАННОЕ СОДЕРЖИМОЕ: Существуют два уровня MAJESTIC: доступ с белым значком и доступ с черным значком. Персонал с белыми значками имеет ограниченные знания о группе и о том, что она делает. Они знают название любого конкретного проекта, который они называют домом, и они знают, что проект исследует высокие технологии, восстановленные после вражеских аварий, и мало что еще. Сотрудникам, прочитавшим “проповедь” о том, что такое MAJESTIC на самом деле, предоставляется доступ с черным значком. Персонал "МАДЖЕСТИК" с черными значками прекрасно осведомлен о положении человечества во Вселенной. Это страшная тайна, которую нужно хранить.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
СИМВОЛ

YELLOW CARD

После того, как атомная бомба продемонстрировала, насколько мощной может быть прикладная физика, и даже до того, как явно внеземной корабль потерпел крушение в Розуэлле, штат Нью-Мексико, правительство США собирало физиков и ставило перед ними конечную задачу: объединение всех физических наук в единое, неразрывное целое. Когда “МАДЖЕСТИК” начал исследовать космический корабль, найденный в Розуэлле, — прозванный "Ведром", — они надеялись, что это может дать короткий путь к открытию природы антигравитации. Поскольку инопланетный корабль мог ускоряться, плавать и поворачиваться под прямым углом без каких-либо видимых средств передвижения, большинство полагало, что он должен содержать какой-то гравитационный двигатель. Вместо машины, создающей антигравитационный эффект в корабле, все, что было найдено, - это причудливый символ, вырезанный в глиноподобном веществе внутри него (и тонкие, более крупные версии, выгравированные на неразрушимом металле его внешней поверхности). Знак, казалось, противодействовал силе - таким образом, что человеческая наука даже не имела ни малейшего представления о гравитации — без видимого
как начать понимать. MAJESTIC бросил на это лучшие умы на планете. Символ оказался самой сложной вещью, когда-либо виденной человечеством. В течение следующих 60 лет сотни миллионов долларов и десятки жизней были
потеряны из-за безупречной математики, стоящей за этим знаком.
С тех пор сигила была воспроизведена в заученной копии и использовалась для перемещения объектов и даже убийства. Но после десятилетий усилий человечество ни на шаг не приблизилось к пониманию того, как это работает.

CUT ALONG THIS LINE

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»12 МАРТА 1947 года: РЫБЫ проводят археологическую разведывательную операцию на Борнео при военной помощи 21-го полка SAS.
»24 ИЮНЯ 1947 года: Грозы, по-видимому, привели к крушению неопознанного летающего объекта недалеко от Розуэлла, штат Нью-Мексико.
»7 июля 1947 года: майор Джесси Марсел из 509-й бомбардировочной группы армейского воздушного корпуса США расследует сообщение фермера об обломках самолета в Розуэлле. Он отправляет солдат охранять место крушения и возвращается на базу, чтобы проверить свойства странного металла, найденного на месте. Для оказания помощи вызвано несколько ветеранов "Дельта Грин".
»8 ИЮЛЯ 1947 года: Разведывательный самолет обнаруживает серебристо-серый диск недалеко от места обломков Розуэлла. Команда из 150 человек из Центральной разведывательной группы восстанавливает обломки и четырех гуманоидных существ, трое из которых погибли в катастрофе, а один без сознания. CIG скрывает это событие, но распространяется слух, что был захвачен “летающий диск".
»24 АВГУСТА 1947 года: доктор Антон Грейст, ранее работавший в Манхэттенском проекте, изучает выжившего в авиакатастрофе в Розуэлле. Несколько недель спустя, обнаружив необычное уравнение, которое позволяет его сознанию выходить за пределы своей физической формы, Грейст исчезает. Есть указания на то, что этот “математический ритуал” был в центре математики, которая приводила в действие корабль.

»21 сентября 1947 года: президент Гарри С. Трумэн формирует MAJESTIC проект по анализу обломков Розуэлла. Ветераны Delta Green успешно лоббируют президента о восстановлении Delta Green в качестве межведомственного военного подразделения, подчиняющегося непосредственно Объединенному комитету начальников штабов. Среди ветеранов, набранных в новое агентство, есть Джозеф Кэмп.

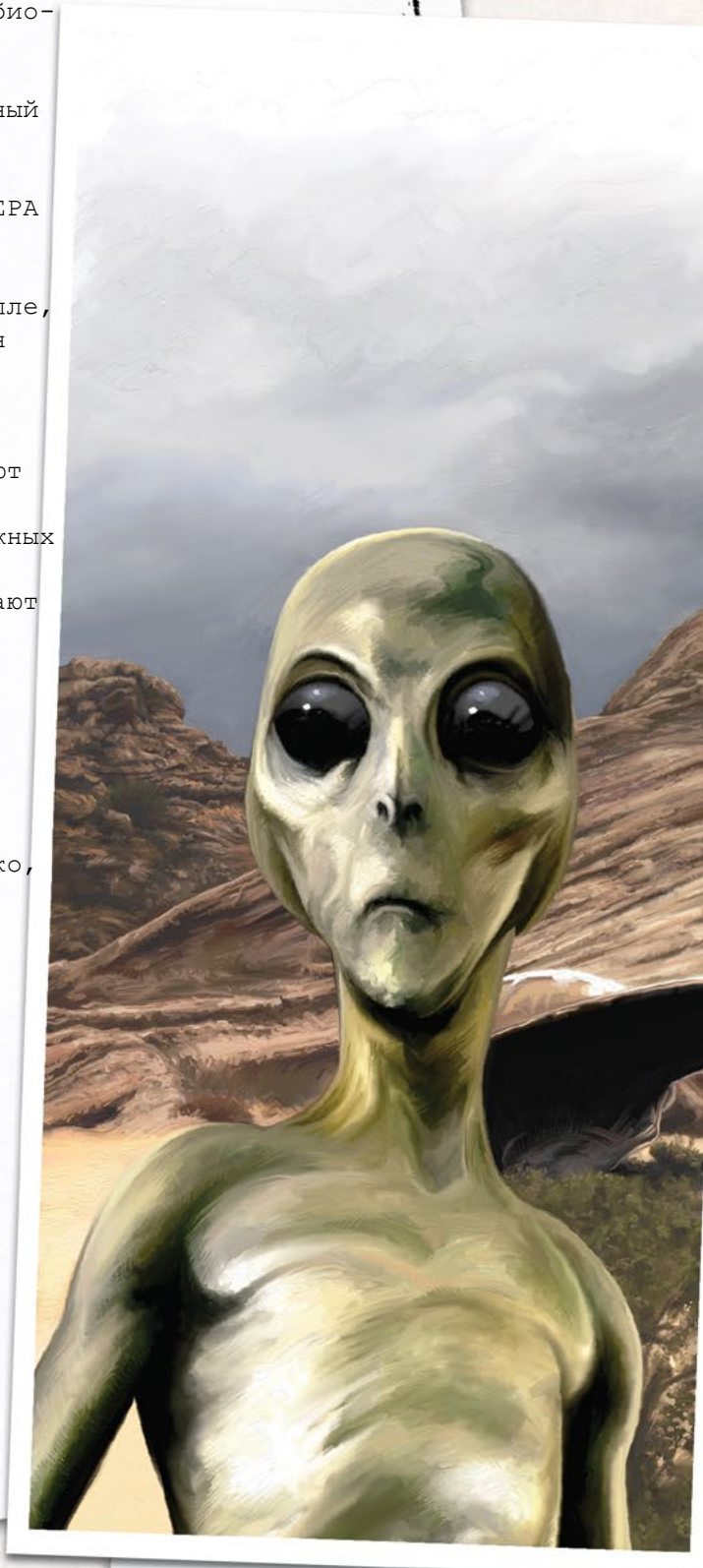
»25 СЕНТЯБРЯ 1947 года: Для консолидации ксенобиологических исследований единственный выживший инопланетный обитатель, найденный при крушении в Розуэлле, переносится на специально построенный объект в Лос-Аламосе, а захваченные гибриды Глибоководных также переносятся на это место. Объекту присвоены кодовые названия ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА и YY-II.

»25 сентября 1947 года: Космический корабль (переименованный в "Ведро"), найденный в Розуэлле, перемещен на месторождение Райт в Огайо, где он изучается в рамках MAJESTIC проекта под р уководством Детлева Бронка.

»27 СЕНТЯБРЯ 1947 года: Агенты РЫБ наблюдают за реактивацией Delta Green, но не возобновляют тесные отношения, которые они поддерживали во время войны, из-за опасений по поводу возможных утечек информации о безопасности.

»29 сентября 1947 года: советские шпионы сообщают о крушении НЛО в Розуэлле Сталину, который поручает задачу сбора разведданных об этом С.М.Штеменко, начальнику ГРУ и бывшему руководителю SV-8. Штеменко использует это задание, чтобы создать SV-8 как официально признанное подразделение, тайно финансируемое и укомплектованное анонимным персоналом, но о существовании которого известно только Штеменко, Сталину и его собственным членам.

»30 ДЕКАБРЯ 1947 года: MAJESTIC создает проект BBC SIGN , чтобы дискредитировать наблюдения НЛО. Некоторые сотрудники Delta Green навсегда переводятся в MAJESTIC, чтобы помочь скрыть то, что военно-воздушные силы не могут легко объяснить



Холодная война

Воссозданная "Дельта Грин" действовала под прикрытием как подразделение военной разведки. Вместо того чтобы следовать директиве своей миссии, Delta Green занялась сведением счетов. Коммандер Мартин Кук был искусен в выделении ресурсов из военных служб для проведения неофициальных военизированных операций.
В январе 1948 года Delta Green начала операцию "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО", чтобы ликвидировать бывших членов Каротехии, скрывающихся в Центральной и Южной Америке. В первый год был найден исследователь каротехии, живущий в Монтевидео, Уругвай, и еще один в регионе Чако в Парагвае. Оба были устранены.
Крупнейшая операция "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО" была проведена в 1952 году в Антарктиде, недалеко от Земли королевы Мод. Трое бывших исследователей Каротехии, финансируемых аргентинским диктатором Хуаном Пероном, пытались найти Point103 и раскопать неестественные артефакты. Рота специально обученных десантников армии США под командованием Дельты Грин атаковала аргентинскую антарктическую экспедицию, уничтожив исследователей Каротехии вместе с их аргентинскими союзниками. Только горстка американских десантников выжила, чтобы запечатать провалы мощными взрывчатыми веществами. Сообщалось, что погибшие американцы были убиты в ходе боевых действий в Корее.

Вопиющее пренебрежение Delta Green к своей первоначальной миссии, вероятно, привело бы к ее расформированию, если бы не успешное завершение операции SIC SEMPER TYRANNIS.
В 1952 году до Дельты Грин начали доходить слухи об исследовательском проекте советского НКВД в Новосибирске. Бывший ученый из Каротехии по имени Эрвин Пейс проводил эксперименты, чтобы продлить, возможно, определенно, жизнь больного советского диктатора Иосифа Сталина. В декабре Delta Green направила группу из шести агентов на арктическое побережье Сибири с помощью подводной лодки ВМС США. Агенты и их проводники-эскимосы-алеуты пересекли Восточносибирские горы и прибыли в Новосибирск. Только руководитель группы, полковник. Майкл Керавуори, вернулся в феврале через замерзший Берингов пролив.
Керавуори сообщил, что команда нанесла удар как раз вовремя, и что лаборатории, персонал и данные были полностью уничтожены. Самым загадочным аспектом операции было то, что команда "Дельта Грин" была захвачена советскими властями перед их рейдом, но после допроса была необъяснимым образом освобождена, чтобы завершить свою миссию.
Во время налета советские агенты как помогали команде, так и позже пытались убить выживших. Что касается Иосифа Сталина, то он умер в Москве 5 марта 1953 года, по-видимому, от естественных причин.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Кампания холодной войны

После того, как Вторая мировая война рассеяла неестественное по всем точкам земного шара, восстановленная Delta Green провела десятилетнюю кампанию “зачистки”. В ходе этих операций персонал Каротехии, их исследования и их неестественные технологии были выслежены, убиты, захвачены или уничтожены до того, как они смогли склонить чашу весов мировой власти. В этот момент времени, примерно с 1948 по 1960 год, Дельта Грин имела доступ ко всей мощи и инфраструктуре правительства США. Ничто не было вне их досягаемости. Тем, кто хочет запустить игру, действие которой разворачивается во времена холодной войны, следует иметь в виду следующее:

• НЕИЗВЕСТНЫЕ: сама Америка полна сотен тайн. Летающие диски, снежный человек, наблюдения за животными, такими как “ Человек-мотылек”, и другие подпитывают операции Delta Green дома, даже когда группа действует за рубежом для защиты интересов США.

• МЫ ДОЛЖНЫ ВЕРНУТЬ ЕГО!: Каротехия потратила годы на сбор неестественных артефактов — книг, устройств, икон, реликвий и скульптур, — прежде чем западные спецслужбы поняли их реальную полезность. К тому времени, когда Дельта Грин была на войне, у нацистов была самая обширная коллекция неестественных артефактов, собранных в одном месте в мир. Их разбросали в конце войны, и они оказались в самых странных местах.

• В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ ВИДЕЛИ В ЮЖНОЙ АМЕРИКЕ:
И многие миссии в эту эпоху были проведены в различных южноамериканских регионах. Многие нацисты (и Каротехия) бежали в Южную Америку.

• РУССКИЕ ВЫДЕРЖКИ: Исследователи Каротехии были захвачены и привлечены к работе советским СМЕРШем. Исследования Каротехии в области технологий воскрешения и продления жизни продолжались и при советской власти, для использования в условиях растущей напряженности холодной войны.

• РАКЕТЫ И ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ: В центре внимания Советского Союза в начале 1950-х годов были исследования атомной и водородной бомб, а также ракетные технологии, достаточно мощные, чтобы нести такое оружие. Неестественное присутствовало в этом во многих отношениях. Ученые Каротехии, увлеченные алхимией, утверждали, что они могут создать уран или плутоний из свинца, что они могут сделать сборку бомбы невесомой и многое другое. Конечно, ни один из этих проектов не был реализован; но было ли это потому, что исследователь был убит, лежащая в основе неестественная формула была ошибочной, или вмешалась Дельта Грин?

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
МАЙКЛ КЕРАВУОРИ, ДВЕРЬ ТИШИНЫ

YELLOW CARD

В 2017 году единственный выживший из SIC SEMPER TYRANNIS, полковник. Майкл Керавуори (в отставке) на удивление подтянут 98. Он живет в Скоттсдейле, штат Аризона, на скромную военную пенсию. Он проводит свои четверги в местном VFW lodge, ездит на отреставрированном Corvette Stingray 1971 года и довольно неплохо играет в гольф.

Он не спит. Это не какая-то метафора. Он не спал со дня своей последней миссии в Дельта Грин: операция "СКУНС" в Колумбии, 1956 год. Что-то случилось в джунглях, чего он не может вспомнить, как бы ни старался. Он больше не слишком старается. Никто в Дельта Грин не знает, что Керавуори не в порядке. Иногда,

Сам Керавуори этого даже не замечает. Если бы не сны, пунктуальные, как всегда, он мог бы вообще забыть. Даже без сна приходят сны. Во время своего последнего видения он чуть не съехал на своей машине с дороги.

Во сне звучит гонг, и с каждым звуком тишина охватывает
часть мира. Тишина настолько глубокая, что свет и жизнь исчезают. В конце концов, Земля гаснет, как свеча. Мертвый и черный. Склеп, вечно падающий в пустоту.
Хотя он и не знает почему, Майкл Керавуори - это человек, который размахивает молотком, ухмыляясь.

ALONG THIS LINE

»1 ЯНВАРЯ 1948 года: Проект "ЗНАК" скрывает факты, связанные со смертью капитана Национальной гвардии ВВС Кита Белмонта и уничтожением его самолета НЛО.
»18 ЯНВАРЯ 1948 года: Дельта Грин начинает операцию "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО", чтобы выследить и ликвидировать бывших членов Каротехии, проживающих в Южной Америке. К концу года два бывших исследователя Каротехии будут найдены и устранены.
»2 ФЕВРАЛЯ 1948 года: MAJESTIC создает проект GRUDGE, чтобы заменить проект "ЗНАК" ВВС США.
»22 МАЯ 1948 года: министр обороны (и высокопоставленный член MAJESTIC) Джеймс Форрестол "совершает самоубийство", "выпрыгнув" из окна 16-го этажа своей комнаты в военно-морском госпитале Бетесда, где его лечат от эмоционального напряжения. На самом деле Форрестола убивают, потому что он планирует обнародовать то, что ему известно о катастрофе в Розуэлле.
»21 ИЮНЯ 1949 года: Команда MAJESTIC под командованием Ванневара Буша приходит к выводу, что Серые (называемые внеземными биологическими сущностями или EBEs) развили психический коллективный разум в какой-то момент своей эволюции.
»12 декабря 1949 года: доктор Стивен Куртис из Второй специальной исследовательской группы MAJESTIC был раздавлен насмерть во время экспериментов с символом, найденным на "Ведре". Сигил быстро определяют, что он оказывает странное воздействие на гравитацию, и восемь других исследователей погибают во время короткого периода экспериментов. Эксперимент Кортиса знаменует собой последний значительный результат, полученный MAJESTIC SSG2, хотя проект продолжается в течение десятилетий после этого.
»2 ЯНВАРЯ 1950 года: доктор Таунсенд Браун, один из немногих выживших на американском корабле "Элдридж" и бывший исследователь проекта "МИРАЖ", покидает свою должность в авиастроительной корпорации "Локхид Вега" и переезжает на Гавайи, чтобы сосредоточиться на своих исследованиях гравиторов.
»6 ДЕКАБРЯ 1950 года: Второй НЛО падает в Эль-Индио, штат Техас. Проект Grudged использует специальное подразделение по восстановлению судов ВВС США под названием BLUE TEAM для сбора минимального мусора и сокрытия аварии.
»2 ЯНВАРЯ 1951 года: Под вымышленным именем и действуя через ОДЕССУ, Рейнхард Галт вступает в Египетскую армию в качестве инструктора и военного советника.

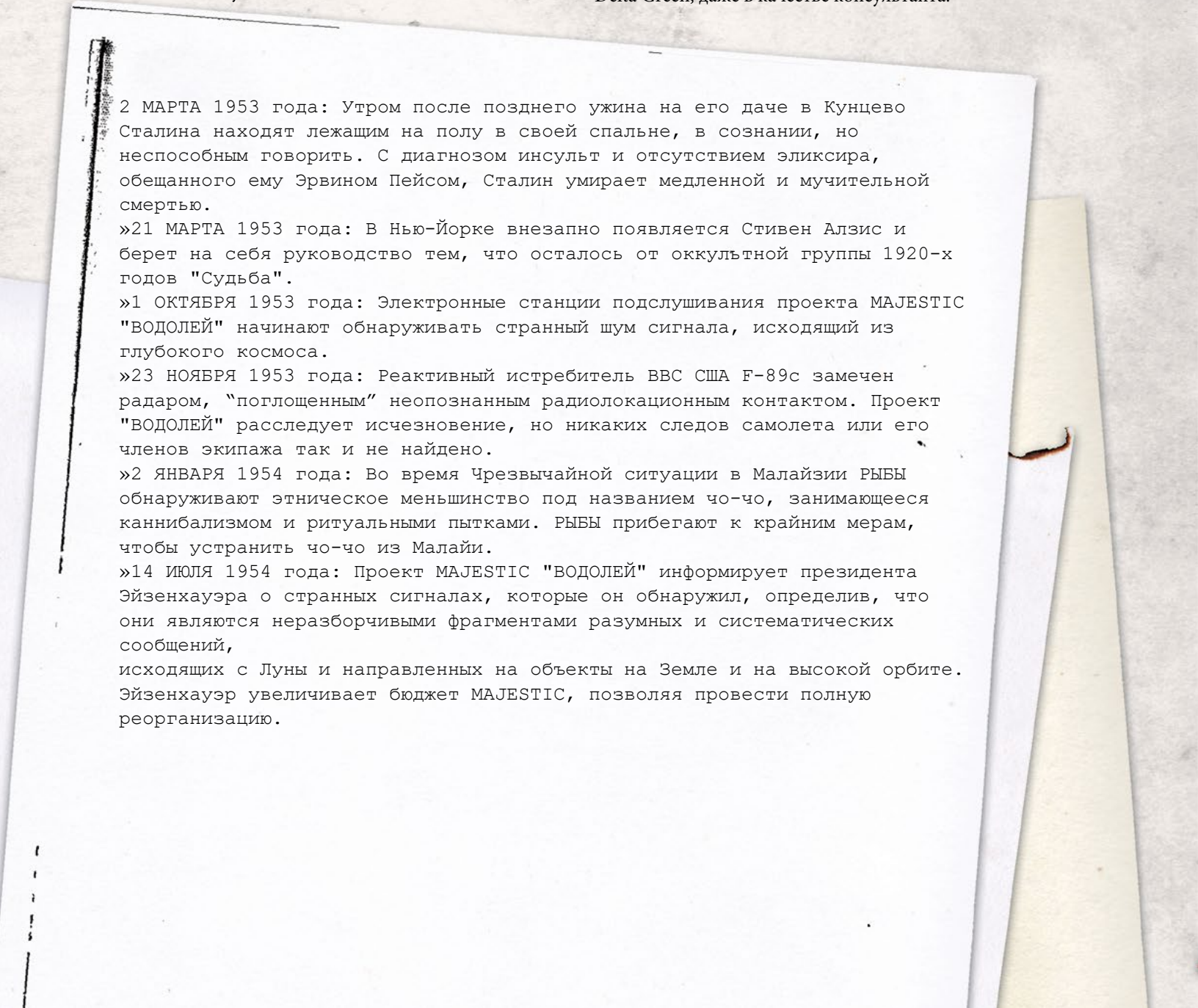
»3 сентября 1951 года: Во время работы над уравнениями Куртиса, взятыми из Ведра, доктор Векслер из MAJESTIC стреляет и убивает своего коллегу, доктора Антонио Мальбаяма. Векслер утверждает, что Малбайям сошел с ума, попытался уничтожить записи Кортиса и напал на него.
»2 МАРТА 1952 года: Проект "GRUDGE " заменяется кампанией по дезинформации проекта, направленной на отрицание существования "ГОЛУБОЙ КНИГИ инопланетян", публичной рестрикции. BLUE TEAM продолжает работать, расследуя наблюдения НЛО и собирая доказательства для использования MAJESTIC.
»1 АПРЕЛЯ 1952 года: Дельта Грин начинает рейд в Антарктиду в рамках продолжающейся операции "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО", используя роту десантников армии США, чтобы остановить экспедицию Каротехии в нахождении Point 103.
»1 НОЯБРЯ 1952 года: Delta Green запускает операцию SIC SEMPER TYRANNIS, миссия которой состоит в уничтожении лаборатории СМЕРША в Новосибирске, Сибирь, где Эрвин Пейс продолжает свои исследования "реанимированных жертв" с целью сохранения жизни Сталина на неопределенный срок. Шесть
Агентов Delta Green и четыре проводника-алеута доставляются на подводной лодке к северу от Полярного круга, где они начинают сухопутный поход в Новосибирск.
»3 декабря 1952 года: В двухстах милях к северу от Новосибирска команда SIC SEMPER TYRANNIS захвачена подразделением Спецназа на маневрах. Заключенные содержатся в ГРУ в Томске и подвергаются допросам под личным наблюдением начальника ГРУ Михаила Шалина. Неделю спустя один из агентов "Дельта Грин", капитан армии США. Питер Ходж, ломается и раскрывает свою миссию. Опасаясь бессмертного Сталина, Шалин
решает освободить американцев, заставить их выполнить свою миссию, а затем убить их, чтобы скрыть всю причастность ГРУ.
»18 ДЕКАБРЯ 1952 года: Избранный президент Дуайт Эйзенхауэр проинформирован о существовании MAJESTIC и его назначении. Эйзенхауэр соглашается расширить бюджет, полномочия и рабочую силу MAJESTIC. MAJESTIC консолидирует свои исследования НЛО, поручая АНБ осуществлять проект AQUARIUS (MJ-1) в качестве своего основного оперативного подразделения. BLUE TEAM также реорганизована в проект "ЛУННАЯ ПЫЛЬ" (MJ-5), с операцией "ГОЛУБАЯ МУХА" в качестве основного оперативного подразделения.
»2 ФЕВРАЛЯ 1953 года: ГРУ SV-8 переправляет команду SIC SEMPER TYRANNIS в Новосибирск, где они уничтожают лабораторию СМЕРША и ликвидируют Эрвина Пейса и его научных сотрудников. Только полковник армии США Майкл Керавуори переживает и рейд, и засаду спецназа, ожидающую американцев, и спасается, пройдя через замерзшее Берингово море, в
Ном, Аляска.

Потеря Истории

13 января 1955 года Даниэль Фрейс, один из первых криптографов Черной палаты, который перевел Книгу Дагона, и самый одаренный исследователь Дельты Грин, пережил психический коллапс и устроил буйство в архивах Дельты Грин. Напав на нескольких сотрудников с пожарным топором, он поджег центральный архив. В результате пожара были уничтожены все материалы, изъятые во время рейда в Иннсмуте. Фрейс даже разбил на куски оригинальные каменные таблички Книги Дагона. Большинство материалов времен Второй мировой войны также были уничтожены.

Потеря этих незаменимых артефактов и файлов отбросила исследования Дельты Грин почти на четырнадцать лет назад. Некоторые настаивали на том, что Фрейс не был сумасшедшим, а вместо этого оказал человечеству большую услугу. Фриз был схвачен и предан суду, а в 1970 году умер в сумасшедшем доме.

В мае 1959 года Delta Green лишилась услуг коммодора Мартина Кука, командующего Delta Green с момента ее создания в 1942 году. Коммодор Кук был помещен в психиатрическое отделение военно-морского госпиталя Бетесды в связи с полным психическим и физическим коллапсом. В 1963 году он был освобожден и тихо удалился на свое ранчо в Монтане, где жил до своей смерти в 1968 году. В последние годы своей жизни он отказался участвовать в операциях Delta Green, даже в качестве консультанта.



2 МАРТА 1953 года: Утром после позднего ужина на его даче в Кунцево Сталина находят лежащим на полу в своей спальне, в сознании, но неспособным говорить. С диагнозом инсульт и отсутствием эликсира, обещанного ему Эрвином Пейсом, Сталин умирает медленной и мучительной смертью.

»21 МАРТА 1953 года: В Нью-Йорке внезапно появляется Стивен Алзис и берет на себя руководство тем, что осталось от оккультной группы 1920-х годов "Судьба".

»1 ОКТЯБРЯ 1953 года: Электронные станции подслушивания проекта MAJESTIC "ВОДОЛЕЙ" начинают обнаруживать странный шум сигнала, исходящий из глубокого космоса.

»23 НОЯБРЯ 1953 года: Реактивный истребитель ВВС США F-89c замечен радаром, "поглощенным" неопознанным радиолокационным контактом. Проект "ВОДОЛЕЙ" расследует исчезновение, но никаких следов самолета или его членов экипажа так и не найдено.

»2 ЯНВАРЯ 1954 года: Во время Чрезвычайной ситуации в Малайзии РЫБЫ обнаруживают этническое меньшинство под названием чо-чо, занимающееся каннибализмом и ритуальными пытками. РЫБЫ прибегают к крайним мерам, чтобы устранить чо-чо из Малайи.

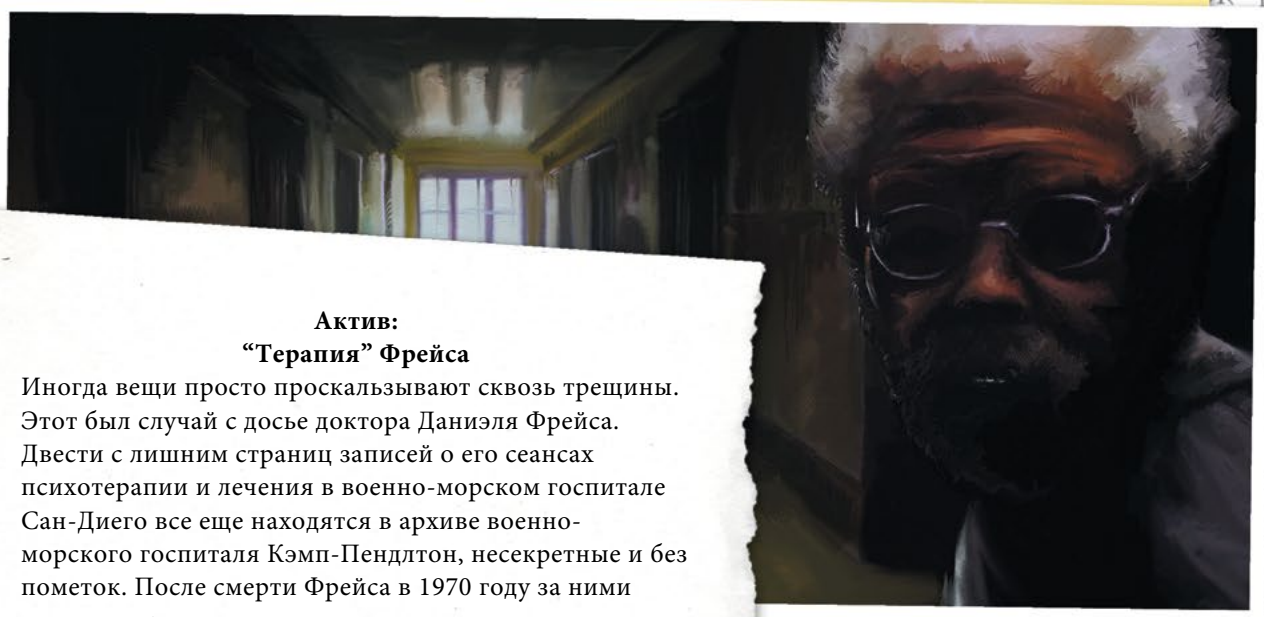
»14 ИЮЛЯ 1954 года: Проект MAJESTIC "ВОДОЛЕЙ" информирует президента Эйзенхауэра о странных сигналах, которые он обнаружил, определив, что они являются неразборчивыми фрагментами разумных и систематических сообщений,
исходящих с Луны и направленных на объекты на Земле и на высокой орбите. Эйзенхауэр увеличивает бюджет MAJESTIC, позволяя провести полную реорганизацию.

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
К'Н-ЯН

Впервые записанный Дельтой Грин в 1955 году, К'Ньян, или Хинаян, представляет собой подземное царство, наполненное жутким голубым светом. Он расположен под Оклахомой, хотя (возможно, гипергеометрические) входы в него можно найти в Вермонте и других местах. Под ним находится освещенная красным пещера Йота, а под ней - черная бездна Н'Каи. Все, что известно о
К'Ньян происходит от Повествования О Подземном мире, предположительно написанного испанским конкистадором Панфилио де Самакона-и-Нуньесом (1512-1545?). Этнолог З. Л. Бишоп опубликовал рассказ Самаконы в 1930 году после того, как нашел его похороненным в так называемом “Кургане призраков” близ Гидро, штат Оклахома, описав его как мистификацию 19 века или социальную сатиру. Бессмертные обитатели К'Ньян - о которых мало что определенно известно — овладели генетическими манипуляциями, телепатией, дематериализацией и молекулярным контролем. Возможно, они были предчеловеческими, психоническими “Лемурийцами” из теософских знаний, как говорят, обитают на горе Шаста и других природных объектах Северной Америки. Их иногда называют “великанами” или “лунолицыми людьми”. Война с “космическими дьяволами” (некоторые подозревают, что ми-го) загнала их под поверхность. На протяжении веков они манипулировали своей ДНК с помощью генов людей-змей, дочеловеческих ломарианцев и даже бесформенных отпрысков Цатоггуа. В конце концов их цивилизация пришла в упадок, пока они не ограничились своей столицей Цатхом. Встреча К'н-Яни с Самаконой, по-видимому, возобновилась
и укрепил их приверженность полной параноидальной изоляции.Дельта Грин не рискнула изменить это отношение.

CUT ALONG DOTTED LINE



Актив:
“Терапия” Фрейса

Иногда вещи просто проскальзывают сквозь трещины. Этот был случай с досье доктора Даниэля Фрейса. Двести с лишним страниц записей о его сеансах психотерапии и лечения в военно-морском госпитале Сан-Диего все еще находятся в архиве военно-морского госпиталя Кэмп-Пендлтон, несекретные и без пометок. После смерти Фрейса в 1970 году за ними никто не пришел.
Все это там, черным по белому. Стенограмма Иннсмута, Глубоких и тайн - Дагона, Книга которого раскрыта простым текстом. Конечно, те, кто лечил его, считали его сумасшедшим, поэтому все это было проигнорировано. Тем не менее, материалы дела столь же опасны
как заряженный пистолет. Смотрите МАТЕРИАЛЫ ДЕЛА, ФРЕЙС, ДАНИЭЛЬ М. на
странице 157.

ВНУТРЕННЕЕ ПРОСТРАНСТВО

YELLOW CARD

Некоторые говорят, что если положение в пространстве-времени относительно восприятия, как неохотно признал Эйнштейн и осторожно утверждает квантовая теория, то изменение восприятия изменяет размерность воспринимающего. Так называемое “внутреннее пространство”
выявленное галлюциногенными препаратами начинается как наложение или просачивание в нормальное пространство-время, позже становясь общей галлюцинацией с культурно общими символическими чертами. Помимо этого, определенные наркотики, медитативные состояния и другие стимулы, такие как цветовой эффект Ганцфельда, открывают выходы из повседневной реальности.

ЦРУ экспериментировало с ЛСД в период с 1951 по 1973 год в рамках проекта ARTICHOKE, позже переименованного в MKULTRA, а затем в MKSEARCH. Их целью был наркотик, контролирующий сознание. MAJESTIC, через Project OUTLOOK, использовал большую часть работы MKULTRA, чтобы исследовать странные измерения. Некоторые тайные Дельта Грин операторы проникли во внутреннее пространство, внедряясь в галлюциногенные и энтеогенные культы.

Одна концепция внутреннего пространства была записана в санскритской Ашокавадане как Майя - иллюзия. Многие сказки описывают мир за пределами нашего собственного, общую реальность, которую некоторые называют “страной грез”. Сумасшедшие утверждали, что все мы путешествуем в
этот мир во время сна живет другими жизнями в другой “реальности”.

В сфере восприятия действуют и другие силы. Наиболее могущественной является сила, известная как Король в желтом (см. стр.109), которая, по-видимому, существует в царстве бурлящего безумия, распространяющегося подобно психическому вирусу.

• В 1899 году Артур Эмери Смит, неудачливый поэт и пьяница, которому каким-то образом удалось основать религиозный орден в “Мире фантазии”, собрал 120 последователей для одного последнего пира. Все исчезли и так и не были найдены.

• В 1955 году Дельта Грин участвовала в инциденте в Нью-Йорке под названием операция "БРИСТОЛЬ". Это была катастрофа с огромным количеством жертв, сосредоточенная вокруг неудавшейся бродвейской пьесы под названием "Ее серая песня", которая, как было установлено, была
основана на пьесе с известными гипергеометрическими качествами под названием "Король в желтом". Во время этой операции открылся портал в измерение под названием Каркоса. Помимо этих скудных фактов, почти ничего не осталось в записях, хотя некоторые выжившие
могут быть найдены.

• В 1958 году подраздел проекта MKULTRA получил во владение “Вещество К”, наркотик со странными побочными эффектами. По-видимому, он был растительного происхождения, хотя его компоненты не удалось идентифицировать. Некоторые субъекты, которые впитали это вещество, физически исчезли, чтобы никогда не вернуться. SUBSUME был свернут под наблюдением MAJESTIC в 1959 году. Неизвестно, продолжались ли эксперименты.

• Два агента "Дельта Грин" заявили, что попали в странный, но похожий на Землю мир. Первый, в Корее в 1950 году, утверждал, что обнаружил древний разрушенный город под названием Саркоманд, прежде чем вернуться к американским рубежам. Второй, затерянный в море в южной части Тихого океана, высадился в портовом городе Лоск и едва спасся после нападения людей в тюрбанах. Ни одно из утверждений не могло быть обосновано.

031-51937 0-46

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ОПЕРАЦИЯ "МЭЛЛОРИ"

YELLOW CARD

С 1956 по 1965 год Дельта Грин охотилась на йети и следила за сверхъестественными наблюдениями инопланетян в Гималаях, скрывая свою деятельность в программах ЦРУ по тибетскому сопротивлению в СЕНТ-ЦИРКЕ и СЕНТ-БАРНУМЕ. Рейд закрыл врата в Ленг; другой отвлек MAJESTIC команду, посланную для измерения гравитации и других аномалий, излучаемых храмом Дза-Нгар Фан на плато У-Цанг. Агенты пережили достаточно столкновений с мето-канг-ми (см. стр.216), чтобы сделать вывод об их отношениях с ми-го. Большая часть этой информации была утеряна до того, как она попала в архивы Дельты Грин.

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

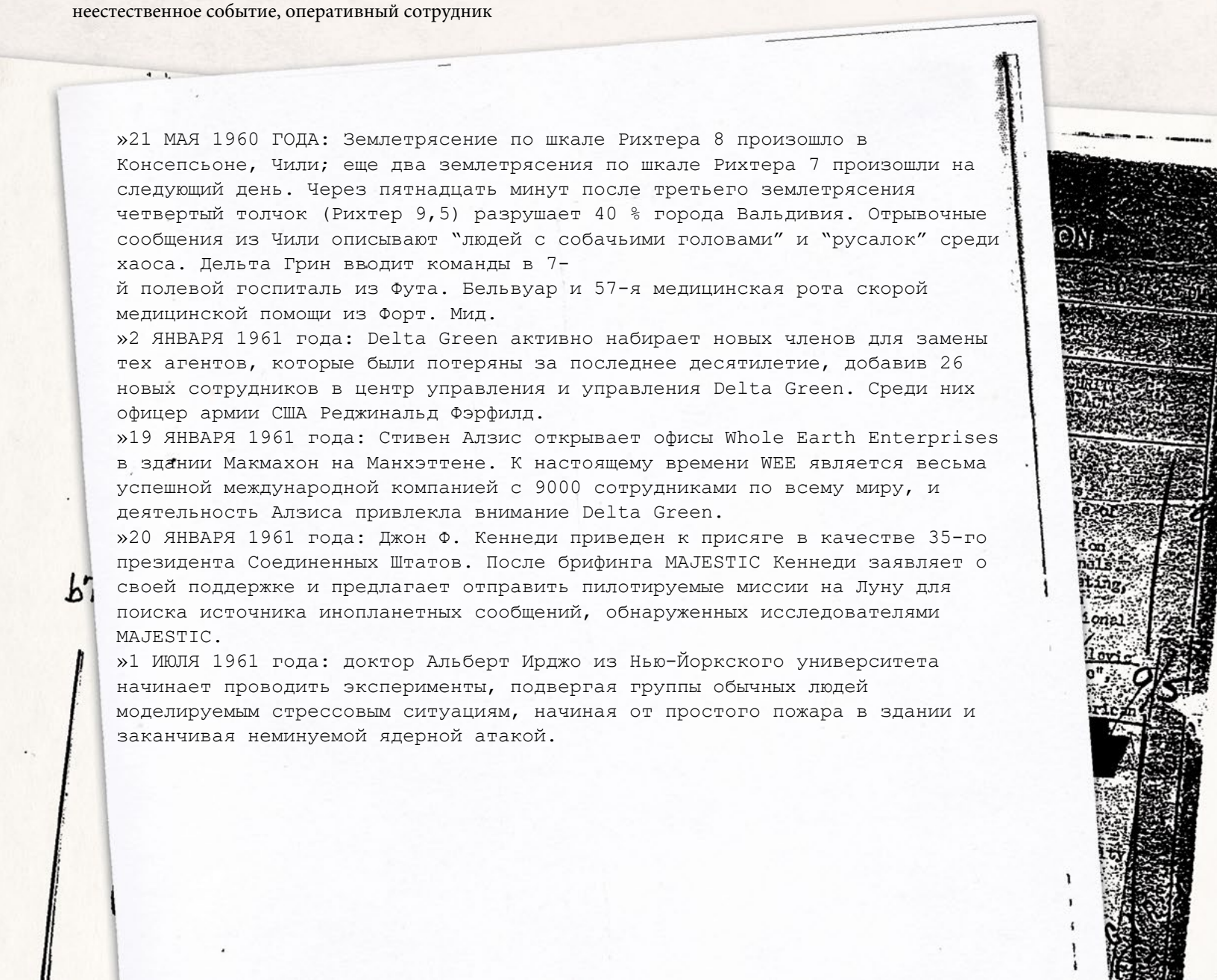
»2 ЯНВАРЯ 1955 года: доктор Льюис Стрейтер основывает группу OUTLOOK, аналитический центр для Пентагона, Министерства внутренних дел, АНБ и ЦРУ. В рамках Strater Группа OUTLOOK успешно прогнозирует несколько серьезных изменений во внешнеполитическом климате в течение следующих шести лет.
»9 МАРТА 1955 года: Операция "Дельта Грин" "ПЕРЕДОВОЙ ЧЕЛОВЕК" в Оклахоме привела к двадцати двум смертям, одному потерянному агенту и трем принудительным обязательствам. Выжившие в ходе операции сообщили о контакте с неизвестной угрозой, называемой Хинаян: существами, близкими к людям, способными манипулировать материей и мыслью, которые, по-видимому, происходят из недр Земли.
»18 АПРЕЛЯ 1955 года: Образцы под кодовым названием РЕДМАН, извлеченные из SIC SEMPER TYRANNIS, впервые помещены под микроскоп. После инцидента, приведшего к гибели четырех агентов Delta Green, и исчезновения исследователя образец теряется.
»8 ФЕВРАЛЯ 1956 года: Дельта Грин заканчивает операцию "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО", полагая (ошибочно), что все бывшие члены Каротехии были либо убиты, либо умерли от несчастных случаев, старости и болезней. Трое бывших офицеров Каротехии — Олаф Биттерих, Гюнтер Франк и Рейнхард Галт — выжили.
»4 ЯНВАРЯ 1957 года: Артур Моритаум, единственный наследник нефтяного состояния Моритаума и бывший участник Судьбы, завещает свое поместье в Саутгемптоне Стивену Алзису. Вскоре после этого Моритаум умирает, и Алзис основывает Поместье Моритаум в качестве новой штаб-квартиры Судьбы, где культ хранит свою библиотеку и проводит многие из своих ритуалов.
»12 МАЯ 1960 года: Исследование "Ведра" убило или сделало умственно неполноценными три десятка сотрудников, работающих над MAJESTIC SSG2, несмотря на применение системы "дружеского подхода". В ответ MAJESTIC приставляет вооруженную охрану ко всем исследователям и заставляет многих из них покинуть общество, инсценируя их смерть.

Реорганизация

В 1961 году вновь назначенный министр обороны Роберт С. Макнамара реорганизовал ряд систем Пентагона, включая Delta Green. Президент Кеннеди ((Уроженец Массачусетса и пожизненный моряк) с энтузиазмом принял миссию Delta Green после брифинга от MAJESTIC. Вместо того чтобы восстанавливать структуру прямого военного командования, Кеннеди и Макнамара передали надзор за Дельтой Грин наверх в Исполнительный комитет. Макнамара также расширил участие гражданского населения в программе. Дельта Грин набирала сотрудников из академических кругов и привлекала гражданскую разведку и правоохранительные органы для подбора персонала, добавляя интеллектуальный потенциал для расследования к огневой мощи программы. Когда внимание Дельты Грин привлекло неестественное событие, оперативный сотрудник предоставил соответствующему персоналу временную информацию, проинформировав их о важнейших деталях миссии, "которые необходимо знать".

После участия выжившие получили небольшую зеленую дельту (Δ), прикрепленную к их файлам. После того, как они будут отмечены, эти "товарищеские " Delta Green могут быть снова мобилизованы, если они окажутся в непосредственной близости от кризиса или если потребуются их особые таланты. Дельта Грин стала менее централизованной, с отдельными членами Исполнительного комитета и даже отдельными ветеранами-оперативниками, обладающими фактическими полномочиями проводить операции без ведома руководства программы.

В качестве стратегии быстрого реагирования этот метод имел свои преимущества. Как стратегия выживания, это будет стоить Дельте Грин очень дорого.



»21 МАЯ 1960 ГОДА: Землетрясение по шкале Рихтера 8 произошло в Консепсьоне, Чили; еще два землетрясения по шкале Рихтера 7 произошли на следующий день. Через пятнадцать минут после третьего землетрясения четвертый толчок (Рихтер 9,5) разрушает 40 % города Вальдивия. Отрывочные сообщения из Чили описывают "людей с собачьими головами" и "русалок" среди хаоса. Дельта Грин вводит команды в 7-
й полевой госпиталь из Фута. Бельвуар и 57-я медицинская рота скорой медицинской помощи из Форт. Мид.

»2 ЯНВАРЯ 1961 года: Delta Green активно набирает новых членов для замены тех агентов, которые были потеряны за последнее десятилетие, добавив 26 новых сотрудников в центр управления и управления Delta Green. Среди них офицер армии США Реджинальд Фэрфилд.

»19 ЯНВАРЯ 1961 года: Стивен Алзис открывает офисы Whole Earth Enterprises в здании Макмахон на Манхэттене. К настоящему времени WEE является весьма успешной международной компанией с 9000 сотрудниками по всему миру, и деятельность Алзиса привлекла внимание Delta Green.

»20 ЯНВАРЯ 1961 года: Джон Ф. Кеннеди приведен к присяге в качестве 35-го президента Соединенных Штатов. После брифинга MAJESTIC Кеннеди заявляет о своей поддержке и предлагает отправить пилотируемые миссии на Луну для поиска источника инопланетных сообщений, обнаруженных исследователями MAJESTIC.

»1 ИЮЛЯ 1961 года: доктор Альберт Ирджо из Нью-Йоркского университета начинает проводить эксперименты, подвергая группы обычных людей моделируемым стрессовым ситуациям, начиная от простого пожара в здании и заканчивая неминуемой ядерной атакой.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОМИТЕТ

YELLOW CARD

После своего создания в 1947 году Delta Green действовала под руководством Исполнительного комитета. Иногда называемый Исполкомом или Комитетом 9895 (после Указа об учреждении программы), он был назначен
президентом и Объединенным комитетом начальников штабов. При Трумэне и Эйзенхауэре Комитет 9895 в основном выступал в качестве штампа и время от времени содействовал планам коммодора Кука, лишь изредка отказываясь от своего разрешения на операцию.
В 1961 году министр обороны Макнамара восстановил контроль Белого дома над процессом, назначив 26 новых членов Исполнительного комитета, многие из которых были гражданскими лицами из разведки, других ведомств и даже академических кругов. По настоянию Кеннеди он добавил представителя Сил специального назначения, бригадного генерала армии Реджинальда Фэрфилда. После тщательного инструктажа сотрудников Delta Green (в том числе осмотра на месте заключенного Deep One) новый комитет приступает к своей работе. В 1960-е годы в состав Исполнительного комитета входили:

• ДОКТОР ДЖОЗЕФ КЭМП (1918-2001): Офицер УСС военного времени, завербованный на факультете дальневосточных исследований Гарварда, Кэмп служил в Дельта Грин с 1942 года. Его основным фокусом была разведка, хотя он проводил много времени в качестве Советник Пентагона во Вьетнаме и Китае — и он призвал собирать книги и артефакты для справки.

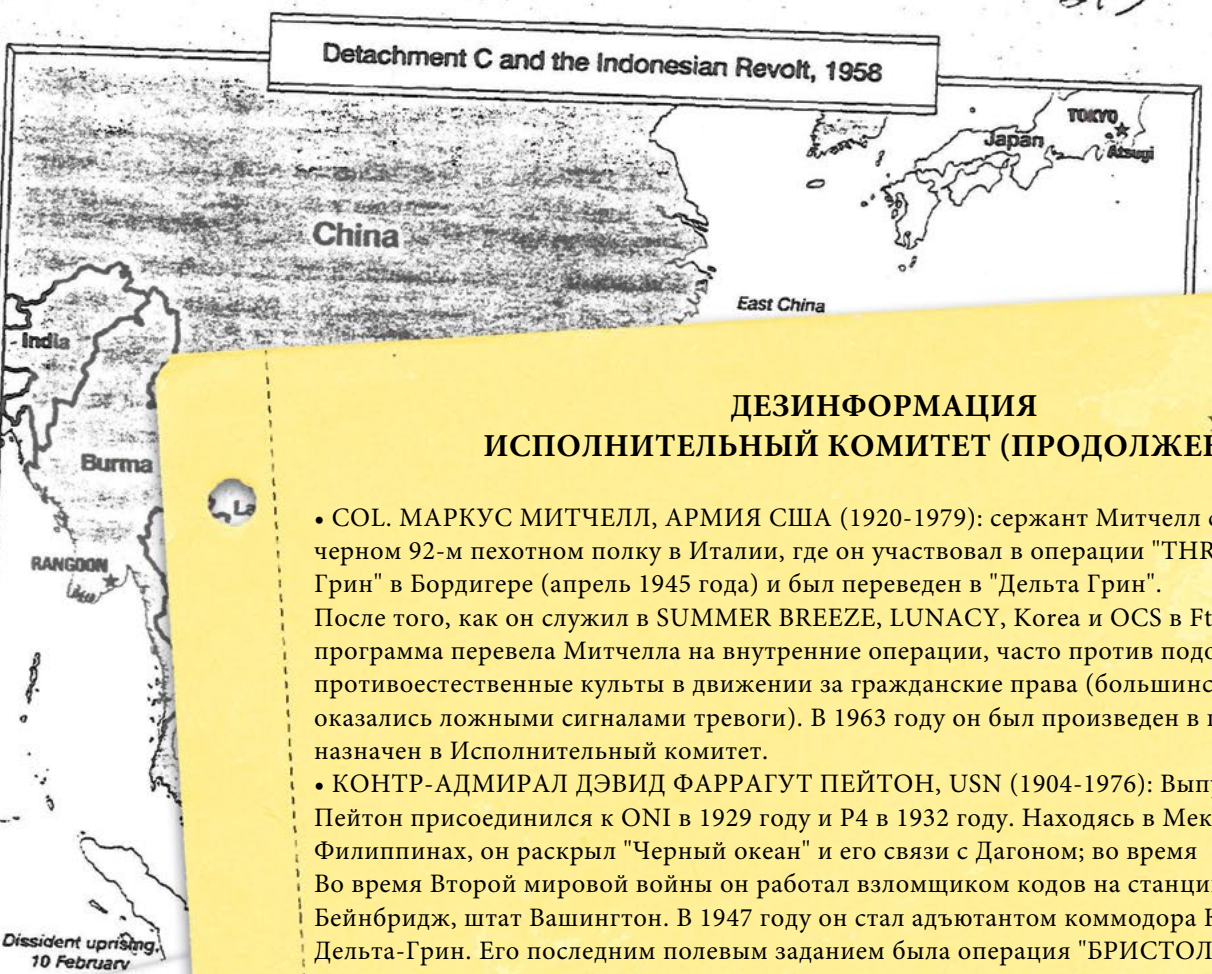
• МАЙОР ГЕН. РЕДЖИНАЛЬД ФЭРФИЛД, АРМИЯ США (1914-1994): Будучи спецназовцем УСС, Фэрфилд служил во Франции, Италии и Средиземноморье. После работы над операцией "ГЛАДИО" в Европе, обучение оставшихся партизан сопротивлению коммунистическим
вторжением, он перевелся во Вьетнам в 1959 году. Мартин Кук ввел его в Дельта-Грин в начале 1961 года. Его агрессивная политика “сжигать книги, взрывать все” (и его правые политические взгляды) настроили некоторых членов Комитета против него.
Он был произведен в генерал-майоры в 1968 году, когда стал главой Исполнительного комитета по отставке контр-адмирала Пейтона.

• COL. МАЙКЛ КЕРАВУОРИ, АРМИЯ США (Р.1919): Ветеран русско-финской войны, Керавуори стал натурализованным американским гражданином в 1946 году и служил в Корее в качестве армейского рейнджера. Он командовал операцией SIC SEMPER TYRANNIS (декабрь 1952 года), в ходе которой была уничтожена лаборатория МГБ под Новосибирском, пытавшаяся использовать исследования по реанимации Каротехии, чтобы сделать Сталина бессмертным. Самым загадочным аспектом операции было то, что ГРУ захватило лазутчиков "Дельта Грин" перед их рейдом, но после допроса необъяснимым образом освободило их и позволило им завершить свою миссию. Затем ГРУ попыталось убить выживших. Только Керавуори вернулся, пройдя по замерзшим Берингстрайтам. После операции "СКУНС" в Колумбии (май 1956 года) он получил перевод в
Комитет 9895.
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

213



RED CARD

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОМИТЕТ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

• COL. МАРКУС МИТЧЕЛЛ, АРМИЯ США (1920-1979): сержант Митчелл служил в полностью черном 92-м пехотном полку в Италии, где он участвовал в операции "THRENODY " "Дельта Грин" в Бордигере (апрель 1945 года) и был переведен в "Дельта Грин".
После того, как он служил в SUMMER BREEZE, LUNACY, Korea и OCS в Ft. Беннинг, программа перевела Митчелла на внутренние операции, часто против подозреваемых противоестественные культы в движении за гражданские права (большинство из которых оказались ложными сигналами тревоги). В 1963 году он был произведен в полковники и назначен в Исполнительный комитет.

• КОНТР-АДМИРАЛ ДЭВИД ФАРРАГУТ ПЕЙТОН, USN (1904-1976): Выпускник Аннаполиса, Пейтон присоединился к ONI в 1929 году и P4 в 1932 году. Находясь в Мексике, Японии и на Филиппинах, он раскрыл "Черный океан" и его связи с Дагоном; во время
Во время Второй мировой войны он работал взломщиком кодов на станции S на острове Бейнбридж, штат Вашингтон. В 1947 году он стал адъютантом коммодора Кука в новой Дельта-Грин. Его последним полевым заданием была операция "БРИСТОЛЬ" в 1955 году; после этого он стал вялым и
рассеянным. Но как один из немногих выживших ветеранов P4 в программе и с его титулом командира (повышенный до контр-адмирала в 1961 году), он сохранял значительное влияние до тех пор, пока не ушел в отставку в 1968 году.

• БРИГАДНЫЙ ГЕНЕРАЛ. МАЙКЛ СТИЛЛМАН, ВВС США (1921-1999): Стиллман был в первоначальном классе новобранцев Delta Green OSS; в декабре 1942 года он захватил планы звуковой пушки Доннершлага со станции Каротехия в Фекаме во Франции
в ходе операции "ШУМ". Он перевелся в ВВС США и вернулся в программу в 1947 году, изучая НЛО (проекты "ЗНАК", "ОБИДА" и "СИНЯЯ КНИГА"). Когда MAJESTIC взял на себя все исследования НЛО, Стиллман остался в Delta Green, но он продолжал верить в использование оружия неестественного и в сотрудничестве с MAJESTIC.

• ДОКТОР АВГУСТА УОРРЕН (P.1919): Ее отец, оккультист Харли Уоррен, исчез во Флориде еще до рождения Августы. Она старалась держаться подальше от его тени, изучая социологию в Чикагском университете. К сожалению, ее исследования продолжали выявлять странные закономерности в данных, приводя к тревожным выводам
о массовом поведении людей. После того как Кеннеди был избран президентом в 1960 году, Уоррен использовала выживших протеже своего отца (и свои политические связи с машиной Дейли в Чикаго), чтобы попасть в Исполнительный комитет. Она проигнорировала всепроникающий сексизм, милитаризм и негодование из-за того, что она дергала за ниточки, и продолжила свои исследования: поручила обученным исследователям провести полевую работу на местах из первых рук по аномалиям, которые она заметила в данных.

Более глубокая война

10 апреля 1963 года атомная ударная подводная лодка USS Thresher затонула со всем экипажем в 100 милях к востоку от Кейп-Кода, штат Массачусетс. Дельта Грин уже давно проявляла интерес к морским катастрофам, и руководство не упустило из виду, что американский "Молотилка" потерпела крушение в непосредственной близости от Иннсмута.
Расследование показало, что колония Deep One у Иннсмута, под рифом Дьявола, пережила подводную атаку 1928 года. Дельта Грин запустила операцию "РИПТАЙД", чтобы завершить эту работу. Несколько снарядов противолодочных боевых зарядов, сброшенных с воздуха, глубинных бомб и фугасных торпед обрушились на место, пока гидрофоны не показали только тишину.

Сердца тьмы

В 1964 году агенты "Дельта Грин" вмешались в кризис в Бельгийском Конго. Под ударами правительственных войск, наемников ЦРУ и бельгийских десантников, оказавшиеся в трудном положении повстанцы Симба и Мулеле перешли от марксизма-ленинизма к племенному мистицизму. В своем отчаянии мятежники приняли древнюю религию и планировали призвать своего бога Маути, чтобы он пожрал их врагов.
Их первые усилия привели к ритуальному уничтожению подразделения европейских наемников, поэтому Delta Green начала операцию "КУРЦ", чтобы выяснить, использовали ли повстанцы неестественные принципы в полевых условиях. Кровавая тактика Дельты Грин преуспела в предотвращении масштабного “разрыва”, подобного тому, который планировался Каротехией в 1945 году, но некоторые в Пентагоне задавались вопросом, не слишком ли велико число погибших, чтобы оправдать операцию.

inding
In every
. In our
limbed his

15 Septembe

Recovered
d alien in
ee adjoinin

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
“ТОЧОА, ЮЭ-ЧИ, ЧАУЧУА, ЧО-ЧО, ТАХОАНЫ?”

YELLOW CARD

Никто не знает, откуда родом люди “Чо-Чо” и даже откуда они получили свое имя. Для греков они были тохоа, и они жестоко правили большей частью территории современного Афганистана, прежде чем персы-Сасаниды оттеснили их в азиатские дебри в третьем веке до нашей эры. Для китайцев они были юэчи, “те, у кого улыбка ножа”, которых избегали как каннибалов и думали, что они путешествуют между нашим миром и мистическим царством Ленг. Во французские миссии
в Индонезии это были чучуа, замкнутые племена, которые поначалу казались дружелюбными, но проявляли склонность к внезапным нападениям из засады и насилию. Для американских культурных антропологов они были чо-чо или тачоанами, бывшими союзниками против Вьетконга, со странной религией, которая включала ритуальные жертвоприношения и членовредительство.
Откуда они взялись? Никто не может сказать наверняка. По одной из теорий, они родом из Ленга, горы в глубине Китая. Другой говорит, что они из скрытого города Дхо-Хна под Землей. Некоторые старые тексты утверждают, что они являются неестественным видом, маскирующимся под человека. Все эти вещи и имена можно назвать истинными или, по крайней мере, не ложными. Что люди Тчо-Тчо говорят о себе? Ничего.Опрошенный Чо-Чос во Вьетнаме, только улыбнулся и засмеялся сквозь черные, заостренные зубы. Сегодня Чо-Чос позволяют общественным правозащитным группам выступать за них, выступая против откровенно расистских историй, которые скрывали их наследие. Единственное, во что лидеры Дельта Грин верят без сомнения, так это в то, что Чо-Чо, в дополнение к опасным связям с неестественным, являются способными лжецами. Им нельзя доверять.

По мере того как разгоралась война во Вьетнаме, многие сотрудники ЦРУ и военной разведки обнаружили, что проникают в до сих пор нетронутые уголки дымящихся джунглей Индокитая. Из-за их открытий некоторым из них был предоставлен допуск зеленой дэльты.

Еще в 1965 году Дельта Грин была обеспокоена некоторыми "антикоммунистическими союзниками" ЦРУ развивало среди горных племен региона. В то время как союзники ЦРУ хмонг, Мео и Мотаньярд были контрабандистами опиума, то нанятые ЦРУ Чо-Чо были еще хуже — непостижимыми садистами, признанными каннибалами. Несмотря на бешеную ненависть Чо-Чо к коммунистам, Дельта Грин посоветовала ЦРУ не вооружать отчаявшихся соплеменников. Предупреждение Дельты Грин было проигнорировано. ЦРУ так и не признало, что допустило ошибку с Чо-Чо, даже после того, как стало очевидно, что соплеменники больше заинтересованы в убийстве и поедании своих соседей- хмонгов, мео и мотаньярдов, чем в борьбе с коммунистами.

Но в джунглях Индокитая творились вещи и похуже. В Лаосе, Камбодже и Вьетнаме Delta Green обнаружила некоторые из тех же признаков, которые они видели в Конго в 1964 году. Патет-лао, Красные кхмеры и Вьетконг оказались под таким сильным давлением американской огневой мощи и тактики борьбы с повстанцами, что некоторые группировки были готовы пойти на все, чтобы изгнать "империалистических беглых собак". Дельта Грин особенно беспокоилась по поводу тревожного сходства между Сим-ба и богом Мулеле Маути и мистической концепцией Ангки — названия политической партии красных кхмеров.

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ДХО-ХНА

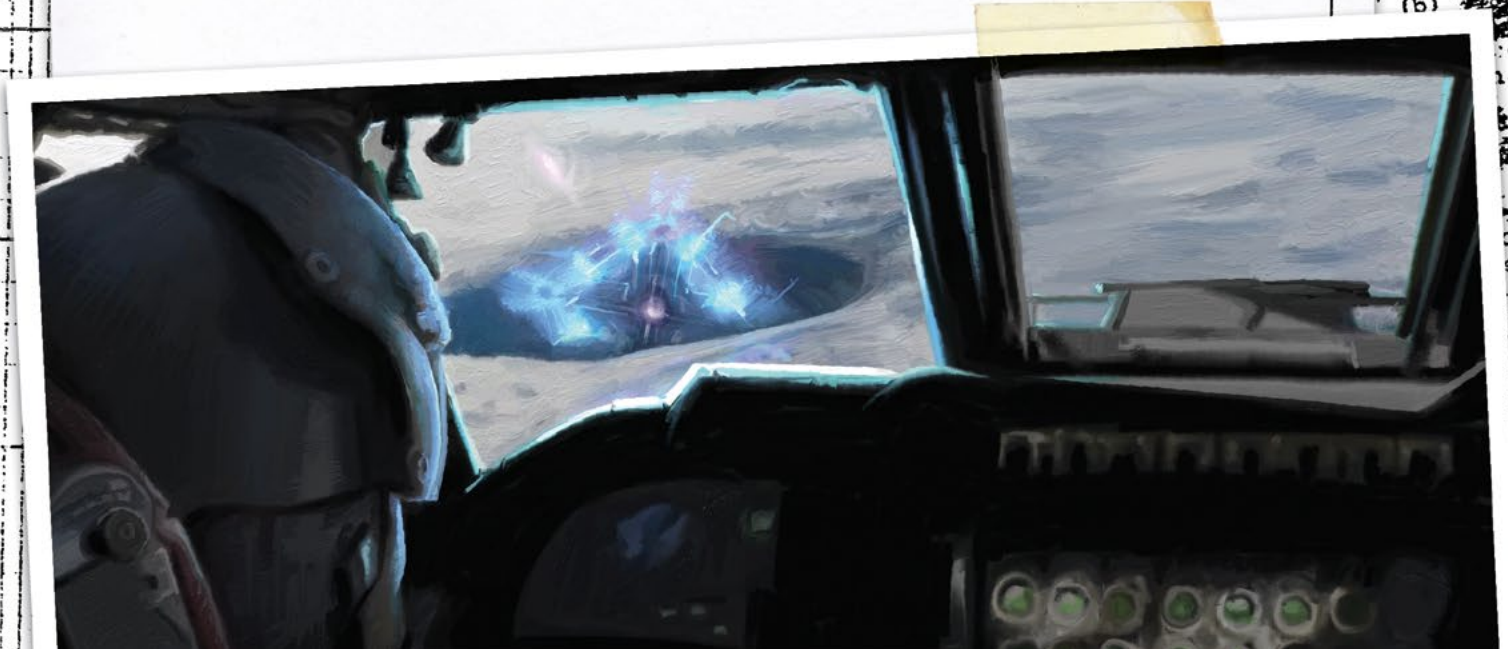
Дельта Грин приписал название Дхо-Хна предполагаемому "внутреннему городу на магнитных полюсах". Название происходит от ритуала, который предоставляет доступ к нему. Город, в который можно попасть по формуле Дхо-Хна, может иметь другое название для своих строителей. Некрономикон и другие тексты описывают только один город, подразумевая, что Дхо-Хна занимает касательную карманного измерения к обоим магнитным полюсам. С другой стороны, может быть два города (Дхо и Хна?), По одному на каждом полюсе. Город имеет некоторую связь с Йог-Сототом и может служить воротами в другие измерения или времена. Его местоположение на Земле меняется вместе с магнитными полюсами, но до имманентизации Йог-Сотота до него можно добраться только с помощью ритуала — или, возможно, с воздуха.

Капитан ВВС США Кертис Крисс - единственный актив Delta Green, известный группе, который видел Дхо-Хна. 21 января 1968 года он присоединился к воздушно-десантному полету B-52 с авиабазы Туле в Гренландии под прикрытием в качестве заместителя штурмана. Его миссия (операция "СЕВЕРНЫЙ МАЯК") остается засекреченной; когда его бомбардировщик разбился недалеко от авиабазы шесть часов спустя, один человек был мертв, кабина пилота сгорела, а одно ядерное оружие отсутствовало. В своем отчете Крисс описал "своего рода угловой хаос" с "остроконечными башнями" и "вещами в садах".

CUT ALONG THIS LINE

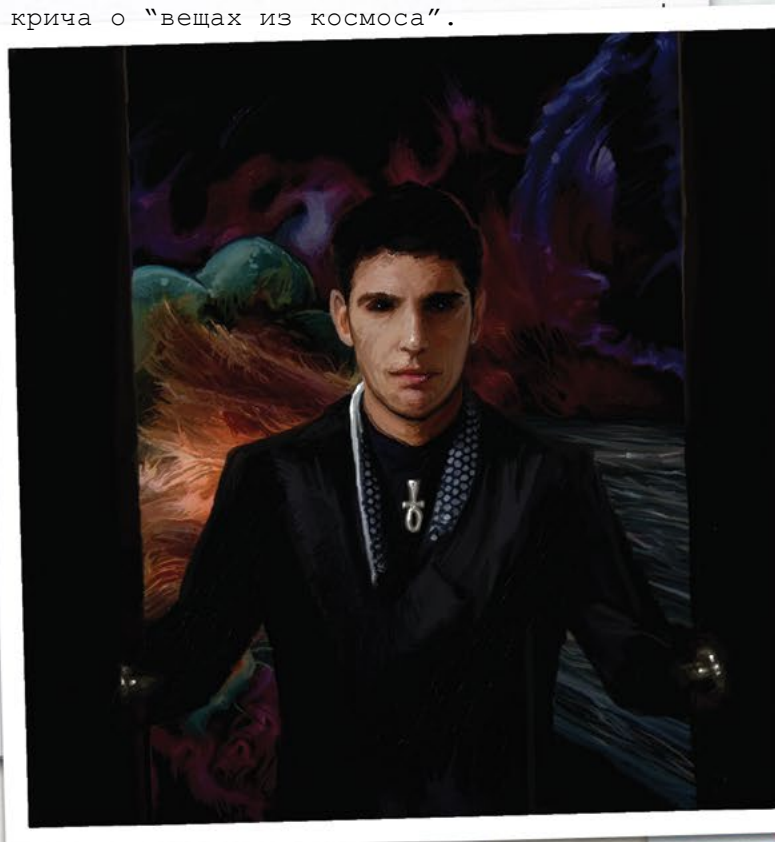
TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»11 ДЕКАБРЯ 1962 года: В рамках операции "ПРОСРОЧЕНО" Дельта Грин расследует смерть патрульного штата Массачусетс Майкла Мирло, вывернутого наизнанку в девяти милях от Иннсмута. Расследование приводит к книжному вору из Висконсина, который украл неестественный том из заброшенного дома Эфраима Уэйта в Иннсмуте и стремился к общению с инопланетными измерениями.
»11 АПРЕЛЯ 1963 года: Дельта Грин начинает операцию "РИПТАЙД", используя противолодочное оружие с воздуха и глубинные бомбы, чтобы полностью уничтожить Глубоководный город Иха-нтлей, который был поврежден только в результате атаки подводной лодки в 1928 году.
»22 НОЯБРЯ 1963 года: Президент Кеннеди убит в Далласе, штат Техас. Через несколько мгновений после того, как Кеннеди был подтвержден мертвым в мемориальной больнице Паркленда, Линдон Джонсон вступил в должность президента на борту Air Force One в Love Field. МАДЖЕСТИК не информирует президента Джонсона до тех пор, пока не появятся новые результаты, о которых можно сообщить.
»15 ЯНВАРЯ 1964 года: Эксперименты доктора Альберта Ирджо прекращены Нью-Йоркским университетом после смерти двух испытуемых во время моделирования контакта с инопланетянами. Ирджо теряет должность.
»22 ЯНВАРЯ 1964 года: Стивен Алзис летит на Тайвань рейсом гражданского воздушного транспорта. По указанию Джозефа Кэмпа Дельта Грин пытается убить Алзиса (под кодовым названием ПАРИЯ), в результате чего самолет исчезает над Желтым морем. Стивен Алзис снова появляется три месяца спустя в Брюсселе, ничуть не потрепанный.
»24 ЯНВАРЯ 1964 года: британский писатель Рональд Ши натыкается на храм насекомых из Шаггая в Козьем лесу, где он заражен одним из инопланетных насекомых. Ши сбегает из Козьего леса и совершает самоубийство, вместо того чтобы жить как марионетка инопланетянина. После этой встречи насекомые впервые осознают, что человечество развило космические путешествия, хотя пройдет много десятилетий, прежде чем человеческие технологии будут достаточно развиты, чтобы освободить их храм.



»2 ОКТЯБРЯ 1964 года: Дельта Грин проводит операцию "КУРЦ", ликвидируя культ маути среди симба и мулеле в Бельгийском Конго.
»2 ФЕВРАЛЯ 1965 года: Адольф Лепус, будущий лидер NRO DELTA компании MAJESTIC, служит четыре раза подряд в Южном Вьетнаме в качестве снайпера морской пехоты.
»12 АПРЕЛЯ 1966 года: Опозоренный в академическом сообществе, доктор Альберт Ирджо публикует свою первую книгу "Групповая динамика в условиях стресса".
»6 МАЯ 1966 года: Самолет F-4 ВВС США "Фантом" поражен “быстрой радиолокационной целью”. Пилот катапультируется и приходит в себя в коматозном состоянии. Три недели спустя пилот просыпается и убивает четверых, прежде чем быть убитым. Вскрытие показало, что в его груди растет метровое серебристо-красное существо, похожее на орган. МАДЖЕСТИК расследует и скрывает инцидент.
»12 НОЯБРЯ 1966 года: В рамках операции “ПОРЛОК” Дельта Грин расследует три смерти и два исчезновения в ходе "Кислотного испытания космического опыта", проведенного на закрытой ярмарке за пределами Эскабакогана, штат Иллинойс.
»4 МАЯ 1967 года: В рамках операции "ВНЕЗАПНЫЙ СЭМ" Дельта Грин расследует Абдуллу Эверса, астролога, контактера с НЛО и радикального активиста, который предсказал, что Кливленд сгорит дотла во время предстоящего частичного затмения, и чей советник по астрологии Эммет Кобб проживает в Государственной больнице Лимы для душевнобольных преступников.
»5 ИЮНЯ 1967 года: Начинается Шестидневная война между Израилем и соседними арабскими государствами. Рейнхард Галт, все еще действующий в качестве советника египетской армии, присоединяется к борьбе против Израиля.
»3 ФЕВРАЛЯ 1968 года: Мартин Кук, командир "Дельта Грин" военного времени, умирает от естественных причин на своем ранчо в Монтане.
»19 ФЕВРАЛЯ 1968 года: Будучи привлеченным к расследованию ряда “аномальных” объектов, окружающих реку Северн в юго-восточном Уэльсе, бригадный генерал РЫБ Чарльз Бальфур приказывает провести крупномасштабный рейд в городе Гоутсвуд. РЫБЫ, поддерживаемые элементами бригады Гуркхов британской армии, убивают жителей, разрушают город и конфискуют предмет, связанный с культом, известный как Лунная линза. Во время рейда на Козий лес несколько агентов РЫБ заражены насекомыми из Шаггая, которые проникают глубоко в РЫБ.
»22 АПРЕЛЯ 1968 года: MAJESTIC вербует офицера ЦРУ Джастина Крофта, его будущего директора.
»2 ЯНВАРЯ 1969 года: Команда Управления военно-морской разведки (ONI) проекта PUZZLE публикует свой отчет об инциденте с американским кораблем "Элдридж" и исследовании резонатора Тиллингхаста. В отчете подробно описывается, как функционирует резонатор, но Project PUZZLE явно предпочитает не активировать резонатор, опасаясь того, что может произойти.

»19 ЯНВАРЯ 1969 года: Спутниковые данные о странных погодных условиях над долиной реки Ваупес на юго-востоке Колумбии запускают операцию "ЗАЗЕРКАЛЬЕ". Дельта Грин сбрасывает с воздуха 45 армейских рейнджеров и 23 сотрудника ЦРУ - в долину. Команда полностью уничтожена, за исключением ее командира, майора. Уолтер Джей Грейман. Он сообщает, что прыгнул с парашютом в черную сферу шириной в милю в долине, где он и шесть выживших нашли
парусную яхта под названием Темпло Майор, частично заключенная в паковый лед, и останки остальных ЗАЗЕРКАЛЬНЫХ войск. Только Грейман избегает культа жертвоприношения гениталий, поклоняющихся Шуб-Ниггуратам в этом районе.
»19 ЯНВАРЯ 1969 года: доктор Абнер Рингвуд, руководитель криптографических исследований в АНБ, завербован MAJESTIC для взлома все еще неразборчивых инопланетных сигналов, перехваченных проектом "ВОДОЛЕЙ" 15 лет назад.
»20 ЯНВАРЯ 1969 года: Ричард Никсон вступает в должность 37-го президента Соединенных Штатов. MAJESTIC продолжает свою политику не информировать будущих президентов об их существовании и выводах до тех пор, пока не произойдут новые события.
»26 ЯНВАРЯ 1969 года: Дельта Грин становится известно о поддержке ЦРУ Чотчо в Индокитае, включая сообщения советников спецназа армии США, призывающих прекратить оказывать помощь “дегенеративным” племенам, которые использовали оружие, поставляемое ЦРУ, против некоммунистических местных жителей. Дельта Грин не может повлиять на ЦРУ, чтобы оно прекратило помогать Чо-Чо.
»30 ОКТЯБРЯ 1969 года: в Нью-Йорке открывается клуб "Апокалипсис". Позже он
становится неофициальной штаб-квартирой Судьбы.
»1 ОКТЯБРЯ 1970 года: Дэниел Фрейс, бывший шифровальщик Delta Green, умирает в военно-морском госпитале в Кэмп-Пендлтоне.
»8 ОКТЯБРЯ 1971 года: Арвин Типлер, бывший оперативник Дельта Грин и ветеран операции "ОБСИДИАН", убил 11 человек в Аннандейле, штат Мэриленд, включая полицейского, крича о “вещах из космоса”.



Падение

23 ноября 1969 года полковник морской пехоты с допуском Дельта Грин, Сатчел Уэйд, начал операцию "ОБСИДИАН". Триста морских пехотинцев высадились на парашютах в камбоджийских джунглях с приказом уничтожить храм, посвященный призыву Ангки на Землю. Миссия, вдохновленная таинственной кхмерской любовницей Уэйда, обернулась катастрофой. Нечто титаническое и кошмарное было выпущено в мир. Горстка выживших мужчин пробилась обратно во Вьетнам, нашла Уэйда и казнила его и его любовницу.

Когда американские и южновьетнамские войска вторглись в Камбоджу в мае 1970 года, они встретили жесткое сопротивление со стороны хорошо подготовленных вьетконговцев и Красных кхмеров. Объединенный комитет начальников штабов обвинил Дельту Грин. После смущения, вызванного наступлением Тет в 1968 году, разоблачениями о секретных взрывах в Лаосе и бойне в Май Лае, Пентагон не захотел объяснять Конгрессу, что Дельта Грин делала в Камбодже за семь месяцев до вторжения. Было принято решение расформировать Delta Green и скрыть всю ее историю под ковром.

24 июля 1970 года классификация Delta Green была официально деактивирована, а зеленые треугольники были удалены из сотен личных дел. Вскоре Дельта Грин превратилась в бюрократический миф. Однако это был еще не конец.

Возрождение

В августе 1970 года 40 федеральных чиновников, которые ранее имели разрешение Delta Green, тайно встретились в Вашингтоне, округ Колумбия, чтобы определить, что следует предпринять в связи с угрозой неестественного для национальной безопасности. Они не верили, что у MAJESTIC есть навыки, необходимые для выполнения этой работы, и, что еще хуже, боялись, что заблуждающаяся группа может увидеть неестественное в качестве эксплуатируемого ресурса. Эта группа решила восстановить контакт с теми, кто ранее обладал разрешением Delta Green, чтобы сообщить им, что она неофициально вернулась в бизнес. Были возобновлены старые контакты и восстановлены союзы. Первой “неофициальной” акцией возрожденной Delta Green стала операция “БИНГО”, в ходе которой несколько самолетов B-52 сбились с курса, чтобы "случайно" разбомбить каждую идентифицированную деревню Тчо-Тчо в Индокитае с карты. К Рождеству 1971 года Delta Green работала без бюджета, без штаб-квартиры, без файлов, без полномочий и, самое главное, без надзора.

Для многих в организации эта свобода рассматривалась как значительное улучшение.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ЛОМАР И ГИПЕРБОРЕЯ

YELLOW CARD

Различные истории утверждают, что арктический континент Ломар вырос во время миоцена. Первоначально населенный пушистыми гоминидами, которых некоторые источники называют вуриями или вурми, после тысячелетий войн он стал домом первой известной человеческой культуры, Зобны, недалеко от нынешнего Северного полюса. Люди преследовали Воории на юг в нижний Ломар (то, что станет северной частью Северной Америки) и Гиперборею (даже тогда медленно переходившую в Гренландию), основав города Олатоэ в Ломаре и Комморием в Гиперборее.

Гиперборейцы научились гипергеометрической магии у своего бога Цатоггуа и у древних пнакотических рукописей, которые они скопировали. Гиперборейские колдуны открыли врата времени в теплый, пышный миоцен и построил Хранилище Душ, чтобы заточить и ослабить Великого Древнего, называемого Итла-шуа, создав умеренный (хотя и временный) рай. Используя свой собственный набор пнакотических фрагментов, владыки Ломара овладели телепатией Итиан, отправляя свои разумы в другие расы и века. Их главным врагом был Ран-Тегот, который правил на их западе. Или так утверждают концы ног. В конце концов Итла-шуа отомстил и похоронил обе цивилизации подо льдом. Последние остатки Ломара, Олатоэ, достались антропофагам гнофкехам (или, возможно, ломарианцы изгнали гнофкехов, как говорят некоторые источники) и людям, которые последовали за ними.

• Пуританская хроника (около 1700 года) упоминает “древние племена Ламы, которые жили под Большой Медведицей и были жестоко уничтожены за их злодеяния”. Это подразумевает, что они могли бы контролировать или сдерживать “Оссадагову".

• В 1936 году Королевская канадская конная полиция обнаружила каменные руины в 260 км к югу от озера Бейкер, Северо-Западные территории. Прежде чем это место было проанализировано, группа шаманов-инуитов разрушила руины, которые они называли “Лама”.

• В 1975 году канадская секция M обнаружила останки Ломариана в открытой шахте на острове Баффин.

• В 1993 году M-Секция исследовала останки позднего ломариана в пустыне Каркросс на Юконе.

• В 2001 году во время облета полюсов спутником MAJESTIC были отмечены две области, отмеченные “гравитационными аномалиями", по одной на каждом полюсе. Этот эффект, казалось, уменьшался и уменьшался с течением времени года.

• По мере того как ледники Гренландии продолжают отступать, Дельта Грин остается в состоянии готовности к аналогичному открытию гиперборейских руин в глубине острова.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ОПЕРАЦИЯ "БИНГО"

YELLOW CARD

В декабре 1970 года расформированная Delta Green начала свою первую неофициальную операцию. Генералы Фэрфилд и Стиллман из Исполнительного комитета потянули за ниточки, чтобы переназначить B-52 из продолжающихся операций ARC LIGHT (во Вьетнаме),

ХОРОШИЙ ВНЕШНИЙ ВИД (в Лаосе) и СДЕЛКА о СВОБОДЕ (в Камбодже). За последние две недели месяца авиаудары США уничтожили все известные деревни и религиозные объекты Ччо-Ччо, десятки раз поразив некоторые места. Ветераны индивидуальной программы в ONI и ВВС США следят за достижением возможных целей, перенаправляя удары по напалму в ходе операции "БАРРЕЛЬ-РОЛЛ" F-4 с американского корабля "Китти Хок" и A-1 из Таиланда

»22 НОЯБРЯ 1972 года: Проект “КРАСНЫЙ СВЕТ”, MAJESTIC группа, наблюдающая за "Ведром", космическим кораблем, найденным в Розуэлле, решает попытаться перезапустить его. Джастин Крофт, консультирующий от имени проекта ПЛУТОН, является единственным членом консультативной группы, который рекомендует не делать этого.
»30 НОЯБРЯ 1972 года: “Ведро” ненадолго возобновляется в Грум-Лейк проектом REDLIGHT. Он взрывается, убивая четырех сотрудников "МАДЖЕСТИК".
»22 ДЕКАБРЯ 1972 года: Джастин Крофт повышен до руководящего комитета MAJESTIC из-за того, что он справился с катастрофой “Ведро”.
»11 ФЕВРАЛЯ 1974 года: В Англии агенты "РЫБЫ" возвращаются в долину реки Северн и совершают налет на магазин "Покупка и продажа американских книг". Они захватывают Уилбура Бромли — поклонника, а иногда и воплощение Великого Старого Й'Голонака — и заключают его в тюрьму на Хирте.
»29 ИЮЛЯ 1975 года: Будущий член руководящего комитета MAJESTIC Гэвин Росс завербован в ЦРУ в качестве сотрудника правоохранительного подразделения MAJESTIC, NRO DELTA.
»1 МАЯ 1977 года: член "Дельта Грин" и агент налоговой службы Элвин Брайт исчезает в Бруклине во время расследования дела человека, имеющего известные связи с Хранителями веры, культом, столь же древним, как и сам Нью-Йорк. Его больше никогда не видели, живым или нет.
»14 ИЮНЯ 1977 года: РЫБЫ уничтожают неизвестный культ, действующий в Нижнем Бричестере, и восстанавливают множество астрологических текстов и странный старинный телескоп.
»23 МАРТА 1978 года: АНБ "ВОДОЛЕЙ" устанавливает контакт с Серыми с помощью антенн наблюдения за дальним космосом, благодаря криптографу доктору Абнеру Рингвуду. Проект ПЛАТОН начинает переговоры с Серыми.
»1 МАЯ 1978 года: Альберт Ирджо назначен директором компании MAJESTIC OUTL0OK group.
»31 ОКТЯБРЯ 1980 года: Состоялась первая встреча лицом к лицу между МАДЖЕСТИКОМ и Серыми. Живой инопланетянин с тарелки Розуэлла возвращается к Серым после тридцати трех лет на Земле. Серые представляют свои условия договора под названием “Соглашение".
»3 декабря 1980 года: РЫБЫ тайно берут под свой контроль здание Управления внутренних доходов в Бричестере, но вскоре после того, как здание опечатано и снесено из-за заражения “неизвестным видом паукообразных”. Найдено несколько причудливых образцов — некоторые из них живые.
»10 ДЕКАБРЯ 1980 года: Избранный президент Рейган проинформирован о MAJESTIC, Серых и Соглашении.

»12 ДЕКАБРЯ 1980 года: MAJESTIC работает над аутентификацией двух документов, предложенных Серыми: “Поваренная книга", массивный трактат о генетике человека, и ”Отчет“, точное описание каждой военной силы на планете.
»6 ФЕВРАЛЯ 1981 года: МАДЖЕСТИК ратифицирует Соглашение с Серыми, получая технологии и разведданные в обмен на сокрытие деятельности инопланетян на земле.
»17 АПРЕЛЯ 1981 года: лейтенант-коммандер ВМС США Форрест Джеймс, будущий руководитель программы специального доступа Delta Green, возглавляет команду "Морских котиков" по извлечению электронных спасательных средств с затонувшего американского корабля "Санта-Круз". Это становится его первой встречей с Глубокой угрозой лицом к лицу.
»2 ИЮНЯ 1981 года: Джастин Крофт повышен до руководства руководящим комитетом MAJESTIC с кодовым названием MJ-1.
»1 сентября 1984 года: После более чем двухсот сообщений о похищениях, хирургических манипуляциях и различных странных событиях, выходящих за рамки “Соглашения”, МАДЖЕСТИК связывается с Серыми, чтобы обсудить ситуацию. Инопланетяне сообщают МАДЖЕСТИК , что договоренность будет продолжаться, как и было условлено. Напуганный и не имеющий выхода, МАДЖЕСТИК соглашается.
»5 МАЯ 1987 ГОДА: РЫБЫ осушают озеро Бричестер в поисках, по слухам, существа под названием “Глааки”. Хотя установлено, что озеро было создано в результате падения метеорита, такого существа не обнаружено.
»12 сентября 1988 года: Дельта Грин вербует Форреста Джеймса после его доклада об инциденте с американским кораблем "Санта Круз".
»22 ЯНВАРЯ 1990 года: Дельта Грин нанимает судебного психолога ФБР Дебру Констанс.
»4 МАЯ 1990 ГОДА: МАДЖЕСТИК продвигает Гэвина Росса на пост директора проекта "ГРАНАТ" и полностью информирует его о Серых и Соглашении.
»21 ФЕВРАЛЯ 1991 года: Доктор Ирджо открывает новое отделение OUTLOOK Group в Пуэрто-Рико.
»19 ИЮЛЯ 1992 года: агент Дельта Грин Дебра Констанс встречается с Теодором Морсом, другом по колледжу, который исчез в 1989 году и считался мертвым. Морс знакомит ее с неестественным фолиантом, который превращает Констанс — как и его самого — в упыря. Она превращается в Дельта Грин вместе с томом.
»8 СЕНТЯБРЯ 1992 года: С помощью Дельты Грин Дебра Констанс принимает облик Джин Куоллз, мертвой тусовщицы. Она продолжает служить заговору Дельты Грин в качестве агента Нэнси.

МАТРИЦА УГРОЗ
ВЫЖИВШИЕ В ИННСМУТЕ

RED CARD

Гибриды Deep One, захваченные во время налета на Иннсмут, находились в руках правительства в течение многих десятилетий, но мало кто в правительстве знал об этом. После Второй мировой войны заключенных содержали на объекте в резерве Комиссии по атомной энергии в Лос-Аламосе, известном как YY-II, под кодовым названием ЛЕДЯНАЯ ПЕЩЕРА (в этом же объекте также размещалась живая внеземная биологическая сущность или “Серый” с 1947 по 1981 год). Впавшие в кататонию с начала 1940-х годов, выжившие в Иннсмуте были сведены с ума десятилетней разлукой с океаном. Доступ к заключенные управлялись с допуском "ГОЛОВОЛОМКА" к секретности, допуск, который датировался 1942 годом. Никто даже не спрашивал о заключенных с 1960-х годов, но ЛЕДЯНОЙ ПЕЩЕРЕ было поручено хранить их на неопределенный срок.
Даже когда последний сотрудник с допуском к "ГОЛОВОЛОМКА" ушел на пенсию. В конечном счете, MAJESTIC расширила ЛЕДЯНУЮ ПЕЩЕРУ, чтобы хранить образцы внеземной жизни, собранные командами BLUE FLY. Из-за безжалостного разделения никто не управляет ЛЕДЯНОЙ ПЕЩЕРОЙ и MAJESTIC
усомнились в том, что в какой-то части объекта у них не было разрешения на вход. Все предполагали, что кто-то другой должен нести за это ответственность. В ходе инвентаризации в 1999 году было обнаружено, что с 1972 года никто не находился в закрытой секции объекта.
Когда этот раздел был открыт, гибриды, которые он должен был содержать, исчезли. Внутри огромных, давно испарившихся резервуаров с соленой водой, в которых когда-то спали в оцепенении выжившие в Иннсмуте, ничего не осталось.

CUT ALONG THIS LINE

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Кампания "Ковбойские годы"

После 1970 года Дельта Грин превратилась в тайный заговор, который проник в самое сердце федерального правительства, состоящий из агентов, которые делали все незаконно и неофициально. Тем, кто хочет запустить игру в Ковбойские годы (с 1970 по 1994 год), следует иметь в виду следующее:

• НОВОБРАНЦЫ: Все Агенты начинают как новобранцы. То, что говорит им их контакт, зависит от ситуации. Вполне вероятно, что они даже не знают названия агентства — пока. Но что их объединяет, так это то, что они видели нечто неестественное. И если кто-то, кто появляется у власти, чтобы подтвердить такие ужасы, это имеет большое значение для укрепления лояльности.

• НИКТО НЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ: Первое правило - никто не должен знать. Вся работа Группы ведется неофициально. Это означает, что те, кто работает агентом, не должны знать, их семья не может знать, все, что они делают, должно оставаться в секрете. Распространение такой большой правды может разрушить то, за что борется Группа.

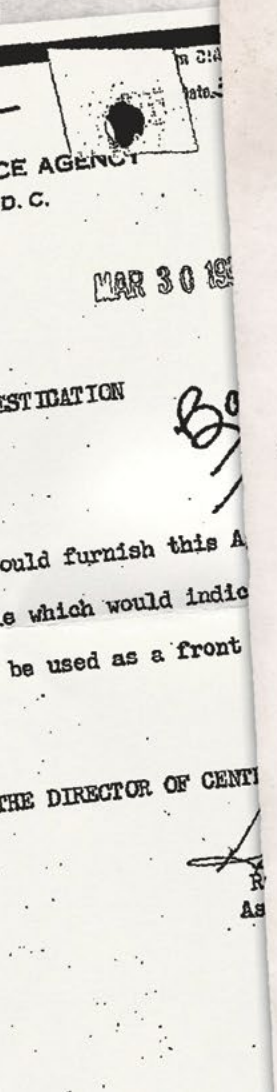
• ОХОТИЛИСЬ?: Ходят слухи, что на самом высоком уровне федерального правительства действует контр-заговор, и что он охотится за агентами из Группы. Но кто знает, на самом деле? И даже если бы они это сделали, сказали бы они что-нибудь?

• ЛОЖЬ, ВПЛОТЬ ДО КОНЦА: что такое правда? Знает ли об этом ваш коллега-агент? Знают ли лидеры Delta Green? Истина в том, что истины нет. Или, по крайней мере, никакой правды, которую мог бы понять любой здравомыслящий человек. Есть только оттенки лжи. Худшее откровение заключается в следующем: группа существует не для того, чтобы спасти вас, она существует для того, чтобы использовать вас. И как только вы израсходованы, вы становитесь миссией.

Реорганизация

С 1970 по 1994 год не было настоящей Дельты Грин, о которой можно было бы говорить. Он существовал как неофициальное, тайное братство федеральных правоохранительных органов, разведки и военнослужащих. У нее не было финансирования, но ее члены направляли средства, оборудование, услуги и персонал по мере необходимости из любого учреждения или военного ведомства, в котором им довелось работать. Агенты Дельты Грин не работали полный рабочий день; они работали на другие организации, такие как ФБР, ЦРУ, ВВС США и Налоговое управление. Всякий раз, когда это было возможно, они "назначались" на операции "Дельта Грин" с помощью махинаций других агентов "Дельта Грин", которые маскировали свою деятельность под обычные обязанности.

Результат был катастрофическим. Лишенные центрального разведывательного коллектива, агенты "Дельта Грин" приступили к операциям, вооруженные только личным опытом. Политика группы в отношении неестественного была "выжженной землей": прекратите то, что происходит, уничтожьте все свидетельства этого и не оставляйте следов.
Это устраивало старую гвардию. По большому счету, они были разочарованы своим правительством и чувствовали, что только они знают, что происходит. Больше не сдерживаемые бюрократами, они проводили политику "убей их всех", мотивированную скорее злобой, чем прагматизмом. Это продолжалось в течение первой четверти века нового, нелегального существования Дельты Грин, периода, о котором мало что известно. Некоторые знающие люди называют этот период "Эпохой ковбоев".



В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Кампания "Судьба"

"Судьба" была исключительной и скрытной группой неестественно квалифицированных людей в Нью-Йорке, посвятивших себя возможному освобождению Ньярлатхотепа. Возглавляемые, казалось бы, неприкасаемым Стивеном Алзисом, они контролировали культовое и преступное предприятие, которому никто не противостоял в преступном мире Нью-Йорка, и не боялись ни группы, ни отдельного человека. Для инсайдеров термин "Судьба" относился как к самой группе, так и к ее руководству. Для тех,
кто не входил в организацию, ее структура и цель были загадкой. Вся группа была просто известна как
"Сеть".
Внутри группы существовала иерархия рангов, на вершине которой находились члены самой Судьбы. Судьба жестко контролировала действия Лордов, Неофитов и Адептов, которые составляли их сеть агентов. Слуги, которые действовали без приказа, редко жили достаточно долго, чтобы передумать.
Судьба может стать идеальной основой для кампании Delta Green, развернутой в Нью-Йорке в 1980-х и 1990-х годах. Вот несколько вещей, которые следует иметь в виду:
• АЛЗИС ЗНАЕТ ВСЕ: В то время как слуги Судьбы могут подчиняться законам, которые управляют смертными, Стивен Алзис не знает таких ограничений. К 1990—м годам даже Дельта Грин прекратила попытки убить его, так как — независимо от того, на что они пошли - он всегда возвращался целым и невредимым. Его мотивы
и источники знаний так же непостижимы, как и игры, в которые он играет с Агентами.
• ЛЮБОЙ МОЖЕТ ИСЧЕЗНУТЬ: доступ Судьбы к гипергеометрическим методам сделал их преступления уникальными.
Кражи, убийства и, что еще хуже, все это совершается неестественными способами, не оставляя после себя ни малейших улик.
• ГОРОД ЯВЛЯЕТСЯ ЕГО ХОЗЯИНОМ: Поднимаясь из глубин обанкротившихся 1970-х годов, Нью-Йорк 1980-х и 1990-х годов был местом, борющимся за стабильность. Преступность все еще свирепствовала, и город все еще был диким. Судьба окружила банальные ужасы города и спряталась среди них.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ИРЕМ И БЕЗЫМЯННЫЙ ГОРОД

YELLOW CARD

Легендарный доисламский арабский город “Ирем столпов” упоминается в Коране и "Тысяче и одной ночи", в которых описывается его внезапное разрушение Аллахом за нечестие его жителей. Более поздние мифографы
располагали Ирем по-разному во внутренних районах Саудовской Аравии, Йемена или Омана. Экспедиция 1991 года идентифицировала форт для торговли ладаном железного века в аль-Ширсе в Омане как Ирем (или “Убар”) после обнаружения его восьми башен, упавших в
провал примерно в 400 году н. э. Легенда Аль-Хазредика связывает Ирем с доисторическим “Безымянным городом”, населенным призрачными рептилиями, подразумевая, что адиты Ирема каким-то образом уничтожили его. Абд аль-Хазред предположительно сочинил первый
двустишие Некрономикона (“Это не мертво” и т. Д.), мечтающее о Городе без названия, находясь в руинах Ирема. Учитывая масштабы операций NRO DELTA и других MAJESTIC в Саудовской Аравии и Омане в 1990 и 1991 годах под прикрытием развертывания войск в Персидском заливе, вполне возможно, что MAJESTIC обнаружил один или оба объекта.

Последующие операции Delta Green во время Второй войны в Персидском заливе оказались удручающе нерешительными, что заставило некоторых офицеров заподозрить, что бывшие должностные лица MAJESTIC изменили ранее собранные разведданные в неразберихе, связанной с поглощением MAJESTIC компанией Delta Green.

- Показания заключенных во время рейда прихода Святого Бернарда 1907 года подтверждают, что Ирем является важным местом для глобального культа Ктулху.
- Профессор Мискатоникского университета Натаниэль Уингейт Пизли, возможно, въехал в Ирем или Безымянный город в 1911 году, находясь во владении Итиана.
- Труды оккультиста Рэндольфа Картера описывают Ирем как город на границе между реальностью и Внешним миром, с могучей рукой, высеченной на замковом камне его главной арки. Картер подразумевает, что там обитает Йог-Сотот.
- 19-й барон Нортэм организовал экспедицию в Безымянный город в 1921 году и вернулся в Лондон разбитой развалиной, казалось бы, на десятилетия старше.
- В письме 1930 года Гарри Сент-Джон Филби рассказывает о своем разговоре со стариком в Йемене, который видел Ирем в пустыне аль-Дахна в центральной Саудовской Аравии и поклонялся там подземным святыням Нуг и Йеб. Филби сам организовал экспедицию в Руб аль-Хали в 1932 году и настаивал на том, что метеоритный кратер Вабар представляет собой остатки Ирема. Филби, возможно, пытался сбить более поздних исследователей со следа истинного Ирема.
- Сын Филби Ким, возможно, скомпрометировал миссию "РЫБЫ" на объекте Вабар/Ирем (операция "КАЛЬДЕРА") в 1948 году.
- Стивен Алзис однажды упомянул на пленке, что его родиной был “город колонн”. Когда на него надавили, он либо не смог, либо не захотел вспомнить имя.

Дельта Грин не знает, являются ли Ирем и Безымянный город одним и тем же местом, отдельными пространственными расширениями, перекрывающимися в одном географическом локусе, или двумя разными руинами с привидениями. Пустыня легко могла скрыть и то, и другое.

CUT ALONG THIS LINE

031-51939 o-46

Фэрфилд

В феврале 1994 года один из старой гвардии "Дельта Грин", генерал-майор армии США Реджинальд Фэрфилд (в отставке), был убит сотрудниками отдела NRO "ДЕЛЬТА", контрразведывательной службы MAJESTIC. Генерал Фэрфилд был одним из ключевых членов, которые поддерживали Дельту Грин после ее официального расформирования. Он ненавидел то, что делал МАДЖЕСТИК, и узнал достаточно, чтобы его рассматривали как угрозу. Это убийство было первым прямым действием, предпринятым MAJESTIC против Delta Green, но Delta Green не была оснащена для быстрого реагирования.

К 1994 году в "официальной" Дельте Грин осталось всего 40 членов. Из них половина состояла на государственной службе, и почти все должны были выйти на пенсию в обязательном порядке. Но у них был доступ к сотне агентов которые участвовали по крайней мере в одной операции Delta Green, еще сотня правительственных чиновников в отставке, которые служили Delta Green в прошлом, и примерно пятьсот "друзей" Delta Green, разбросанных по всему миру.

Осознав угрозу, исходящую от MAJESTIC, профессор Джозеф Кэмп - пожилой ветеран OSS и Delta Green, работающий в Библиотеке Конгресса, — увидел возможность для перемен.

Он убедил старую гвардию, что их единственный выход - эволюционировать. Пришло в ремя Дельте Грин сразиться с MAJESTIC. Осенью 1994 года Дельта Грин родилась еще раз.

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»10 НОЯБРЯ 1992 года: MAJESTIC решает не информировать избранного президента Клинтона или любого будущего президента о своем существовании до тех пор, пока это не будет уместно.

»19 АПРЕЛЯ 1993 года: Расследование Дельта Грин деятельности культа в убежище на горе Кармель близ Уэйко, штат Техас, заканчивается разрушением комплекса Ветви Давида, в результате которого погибло 86 человек, включая четырех агентов ATF. Никакая неестественная причина никогда не раскрывается.

»13 ФЕВРАЛЯ 1994: Джастину Крофту, MJ-1 поставлен диагноз - рак толстой кишки
. Он тайно начинает лечение в MAJESTIC Facility-12 в бесплодных землях Монтаны, получая дозы инопланетного вещества, созданного из "Поваренной книги" под кодовым названием BLUEBLOOD. Это останавливает развитие его болезни.

»18 ЯНВАРЯ 1994 года: Опасаясь разоблачения, MAJESTIC оказывает давление на бывшего члена, адмирала Бобби Рэя Инмана, чтобы он снял свою кандидатуру на пост министра обороны.

»25 ФЕВРАЛЯ 1994 года: Давний лидер "Дельта Грин" Реджинальд Фэрфилд погиб, сражаясь с наемными убийцами из NRO "ДЕЛЬТЫ". Фэрфилд попытался предать огласке откровения о согласии МАДЖЕСТИКА с Серыми.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ПРАВДА, СТОЯЩАЯ ЗА СЕРЫМИ

YELLOW CARD

Серые - это биологические автоматы, управляемые ужасающе бесчеловечной, неестественной расой, известной как грибы с Юггота, или ми-го. Ми-го пришли на Землю задолго до человечества и добывали в мире ресурсы. Они инсценировали крушение тарелки в Розуэлле, чтобы изучить человеческие реакции. Дальнейшие инциденты с НЛО — исчезновения гражданских лиц и самолетов, а также эпидемии увечий крупного рогатого скота и генетического сбора — были частью исследования.

В 1978 году ми-го решил, что человечество стало достаточно компетентным и безжалостным. Они вступили в контакт с МАДЖЕСТИКОМ. В процессе подготовки ми-го разработал два уровня обмана. Сначала они замаскировались под Серых, а затем дали Серым “секретный план”. Легенда Серых состояла в том, что они были мирными исследователями, ищущими способ избежать вымирания. Секретной повесткой дня был предполагаемый план сбора человечества для получения сырья для восстановления их вида. Как только МАДЖЕСТИК раскрыл тайные планы Серых, они не стали смотреть дальше первого уровня обмана. Правительство США, которым тщательно манипулировали, пришло на смену древней, но неэффективной сети коллаборационистов и культистов ми-го.

Тайный замысел Серых был недалек от истины, которая так и не была раскрыта ни МАДЖЕСТИКОМ, ни Дельтой Грин. Интерес ми-го к Земле выходит за рамки ее геологических сокровищ. Они всегда интересовались человеческим мозгом. Это не похоже ни на что, с чем они когда-либо сталкивались. Это первый разум, который они обнаружили, эпистемически диплоидный. То есть она имеет два различных аспекта: рациональный и иррациональный. Это позволяет людям создавать догадки, которые не укладываются в логическую экстраполяцию теоретических моделей. В отличие от людей, ми-го не могут мыслить интуитивно.

Больше всего ми-го пугает то, что человеческий разум и его иррациональные скачки логики часто оказываются правильными. Прогресс человечества от создания радио до развертывания ядерного оружия всего за несколько лет произвел большое впечатление на неземных ученых из внешнего кольца.

Большая часть работы ми-го в качестве Серых заключалась в проведении экспериментов с человеческой интуицией под прикрытием похищений НЛО. Ми-го подвергал разум каждого похищенного воздействию причудливых стимулов, наблюдая за реакциями. Некоторые испытуемые возвращались с подавленной памятью о пережитом. Иногда особенно многообещающий субъект (или просто их мозг) возвращался в Юггот и подвергался невыразимым открытиям и ужасам.

Серые перестали общаться с MAJESTIC в 2001 году, но интервью с похищенными в архивах SaucerWatch и Phenomen-X или с бывшими учеными и сотрудниками службы безопасности MAJESTIC могли выявить закономерности в поведении Серых и намеки на правду, стоящую за ними. С учетом того, что MAJESTIC программы давно завершены, а операции Серых практически приостановлены на Земле, остается неизвестным: достигли ли ми-го своей цели - даровать интуицию своему виду? Возможно, их молчание - просто антракт перед заключительным актом

CUT ALONG THIS LINE

031-51939 o-46

DTG: 212131Z Aug 12

Precedence: ROUTINE

DAC: General

МАТРИЦА УГРОЗ
ИЗОБРАЖАЯ МИ-ГО

RED CARD

Если ваши Агенты, похоже, не боятся ми-го и их марионеток-представителей Серых, вы не выполняете свою работу. Вот несколько советов, как вызвать страх.

• ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОНИМАНИЯ:

Ми-го - это не просто “разумные грибковые крабы" из космоса. Части из них пересекаются, исчезают и появляются в соседних пространственных бранах. Тело ми-го ползает по каркасу из решетчатой “кости”. Поверхностные ворсинки оживлены огоньками, мигающими в разумных, сбивающих с толку узорах. Они движутся и летят, заикаясь, не двигаясь, кажется, что они скачут и стартуют, не пересекая промежуточных расстояний, как фильм, проигрываемый на двойной скорости. Они совершенно чужды нам.

• МАКРОПРОСТРАНСТВО: ми-го существуют как в измерениях выше и ниже человеческого существования, так и в измерениях, которые мы занимаем. Они могли бы получить доступ к запечатанному банковскому хранилищу так же легко, как пройти через открытую дверь, или атаковать на большом расстоянии, используя “короткий путь” в верхнем измерении. Хуже того, они могут чувствовать и видеть далеко за пределами обычной физики способами, которые человечество никогда не сможет узнать

• ОВЛАДЕНИЕ ВРЕМЕНЕМ/ПРОСТРАНСТВОМ:

Наше понятие “физики” - это просто местное недоразумение, и оно верно лишь отчасти. Ми-го понимают и могут изменять физический мир необъяснимыми и совершенно сводящими с ума способами, которые не поддаются объяснению. Они не всемогущи и не так могущественны, как Великие Древние, но каждое взаимодействие с ними должно нервировать Агентов.

• СЕРЫЕ СТРАННЫЕ:

Серые - марионетки, которых ми-го используют для манипулирования человечеством. Один ми-го может контролировать полдюжины одновременно.

Представьте себе Серых как подводный аппарат с дистанционным управлением, который изолирует и ограничивает обширный интеллект и чувства mi-go в узком диапазоне, чтобы они могли “видеть” то, что видит человек.

• ДЫРЫ В ПАМЯТИ: Повествование о том, что испытывает Агент, находится под полным контролем Обработчика. Ми-го и Серые вырезают и вставляют человеческую мысль полностью, хотя иногда небрежно. Их плохое понимание линейного времени, испытываемого людьми, делает эти ошибки очевидными для людей, но не для ми-го. Те, кто взаимодействует с ми-го, могут испытывать потерянное время, причудливые “экранные воспоминания” о мирских вещах, которых никогда не было, и многое другое. Лучше всего разыграть их и позволить Агентам самостоятельно раскрыть правду — или обнаружить, что там, где были вырезаны их воспоминания, осталась только пустота.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 o-46

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ЮГГОТ И ЗА ЕГО ПРЕДЕЛАМИ

YELLOW CARD

Архив оккультистов, фантазерыи,НЛО контактеров будет возрастать с рассказами о чужих миров, которые часто еле описано: Yekub зонды для планетарной смерти с телепатическими кубиками, Shonhi и тройной звезды Nyhon обратить мудрецы из многих галактик, Yaddith является домом для мудрых Нуг-Сота и роющие bhole-черви, живого бога-планеты Ghroth
несется в глубоком космосе подшипник песня Немезиды. В центре всего этого — возможно, внутри сверхмассивной черной дыры в сердце галактики — находится двор Азатота. Какие из них реальны?
Никто в здравом уме не знает.
Наша собственная солнечная система демонстрирует стигматы неестественного:

• Ми-го добывает темную сторону Луны для материалов, не относящихся к земле.
• Инопланетные расы оставили циклопические руины на Марсе, хотя и не (насколько известно Дельте Грин) в регионе Сидония. Если, конечно, Сидония Менсе не является еще одним продолжением плато Ленг.
• В 1904 году психиатр Джайлс Фентон расшифровал сон-заявление безумного убийцы Джозефа Слейтера, описывающего расу инопланетян-насекомых на Каллисто. Записи Итиана, найденные в лавке старьевщика в Мельбурне, подтверждают рассказ Слейтера; они достигли своей культурной и философской вершины шесть миллионов лет назад.
• Верующие в пророчества Эдгара Кейси ”Изменения Земли“ говорят, что Земля когда-то вращалась вокруг Сатурна, называемого в халдейских записях ”солнечной звездой". Пнакотические и гиперборейские надписи изображают Цатоггуа, по крайней мере, легко перемещающегося между мирами.
• Согласно Откровениям Глааки, кубовидные металлические Лг'ркsианцы обитают на Уране; они поклоняются Лроггу, похожему на летучую мышь аватару Ньярлатхотепа. Насекомые из Шаггая провели девять столетий в нелегком сожительстве с Л'г'ркsианами, прежде чем продолжить путь на Землю. Это правда? Или это было когда-то?
• Питаемые ветром разумные грибы — возможно, создания ми-го — обитают в атмосфере Нептуна. Так утверждает Unaussprechlichen Kulten.
• Отчет Уилмарта идентифицирует Плутон с Югготом, домом (или локальной промежуточной областью) mi-go. Маскировка или дезинформация Mi-go скрывает теплые моря Юггота и металлические мосты под кратерами Плутона и полями азотного льда. Ми-го также активно колонизируют и добывают лунный Харон Плутона.

CUT ALONG THIS LINE

031-51939 0-46

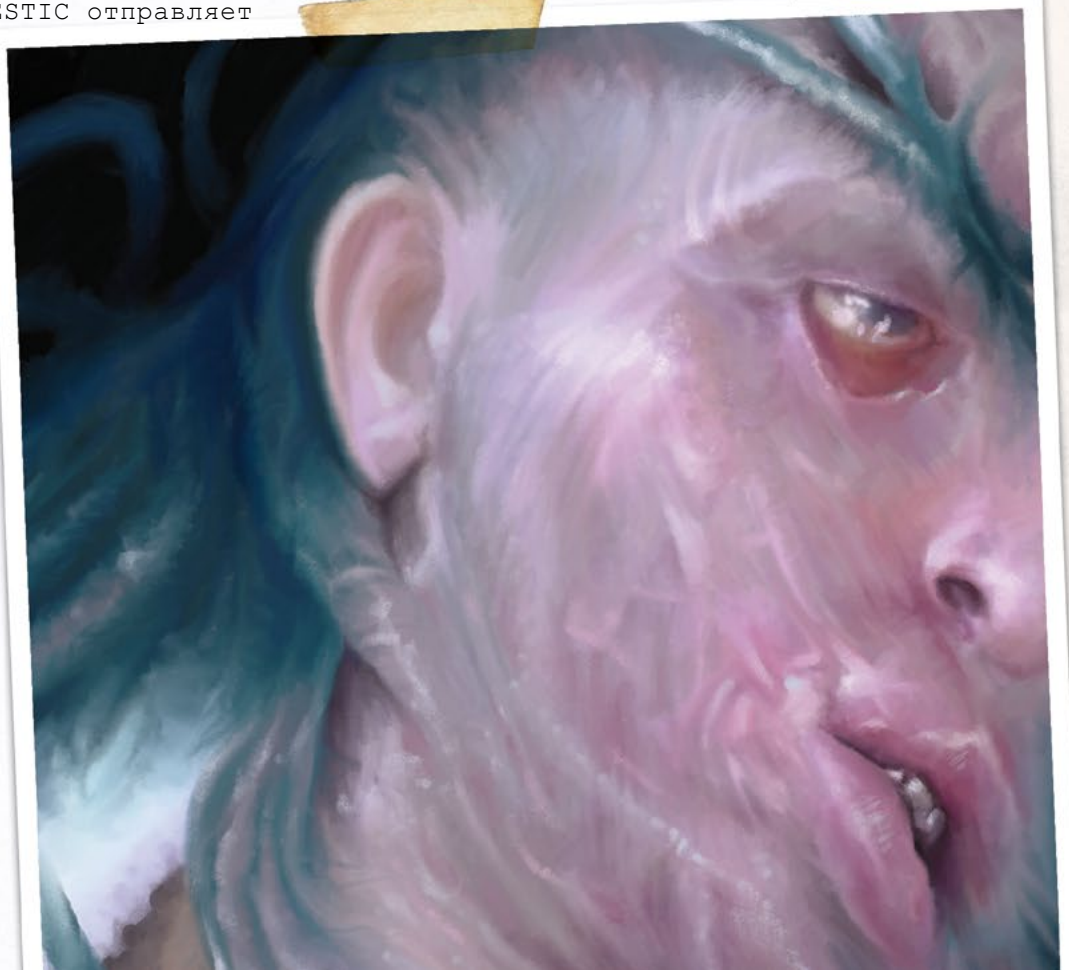
»21 МАЯ 1994 ГОДА: профессор Джозеф Кэмп убеждает
выживших ветеранов "Дельта Грин" реорганизовать группу, чтобы можно было собирать и централизовать разведданные, чтобы противостоять растущей
угрозе "МАДЖЕСТИК".
»6 АВГУСТА 1994 года: Агенты Delta Green расследуют
кражу Откровений Глааки, Том. XII,
из чикагской библиотеки. Они безуспешно преследуют Йоханнеса Кнепьера, главного подозреваемого в
краже и возможного зачинщика массового убийства-самоубийства 1977 года в сельской Луизиане.
»12 ИЮНЯ 1995 года: агенты "Дельта Грин" расследуют
исчезновения людей на горе Оулсхед, штат Вермонт,
и сталкивается с ужасным, неестественным существом.
Один агент умирает, а остальные бегут, но должны бороться, чтобы скрыть смерть и отвлечь внимание от места. Из-за плохой связи Delta Green не возвращается к этому инциденту в течение трех лет.
»1 АВГУСТА 1995 года: Невольно помощ Дельта Грин,
Агенты ФБР преследуют убийцу в Сан-Карлосе
Виновата индейская резервация только для того, чтобы обнаружить внеземное существо. Агенты сталкиваются с MAJESTIC командой, которая преследовала сущность.
»10 АВГУСТА 1995 года: Три агента "Дельта Грин" исчезли во время расследования исчезновений в центре города
Здание Макалистар в Нью-Йорке. Последующая операция Delta Green тщательно сжигает здание дотла без дальнейшего расследования, обвиняя в поджоге мертвых жителей. Delta Green следит за местом, но объявляет его закрытым без разрешения A-cell.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ИСТОРИЯ ЗА СТОЛОМ

YELLOW CARD

Многие события на этой временной шкале взяты из опубликованных сценариев Delta Green и художественной литературы, помещая каждое в свою первоначальную точку “по умолчанию” в истории и представляя наиболее вероятный ход событий. Отрегулируйте эти записи и все остальное на этой временной шкале в соответствии с вашей собственной игрой. В конце концов, существуют бесконечные версии реальности. И если верить рассказам о Великой Расе Иит, то даже так называемая “Конструкция” нашего собственного пространства-времени постоянно меняется. Если воспоминания ваших агентов внезапно, поразительно отличаются от того, что все остальные принимают за историю, это может привести к ужасающему поиску истины.

»15 СЕНТЯБРЯ 1996 года: Агенты Delta Green обнаруживают заражение живой, неестественной “протоматерией” в Гроверсвилле, штат Теннесси. Агенты сталкиваются с инопланетными Серыми и обнаруживают, что ми-го, похоже, управляет Серыми, как марионетками. Агенты едва спасаются от столкновения с MAJESTIC офицерами безопасности, посланными, чтобы скрыть деятельность Серых, и большая часть города умирает от смертельной болезни, выпущенной расстроенными хозяевами Серых. MAJESTIC скрывает массовые
жертвы как предполагаемую вспышку хантавируса.
»17 сентября 1996 года: По приказу Альфонса, проф. Грант Эмерсон, дружелюбный к Дельте Грин, изучает материал, найденный в Гроверсвилле (называемый “протоматерией", хотя Эмерсон предпочитал “неотиссу”). Вскоре после этого все образцы уничтожаются.
»22 НОЯБРЯ 1996 года: MAJESTIC отправляет команду BLUE FLY к другой внеземной угрозе в Монтане, связанной с инцидентом с индейцами Сан-Карлоса в 1995 году. ГОЛУБАЯ МУХА устраняет трех неизвестных внеземных биологических существ, называемых “путешественниками” или “EBE2".



Самые Продуманные Планы

После убийства в 1994 году лидера "Дельта Грин" Реджинальда Фэрфилда его правая рука Джозеф Кэмп занял его место. Кэмп превратил Дельту Грин в ячеечный заговор, следуя стандартам OSS времен Второй мировой войны. Кэмп вел А - ячейку под кодовым именем агент Альфонс. На протяжении 1990-х годов (и даже позже) этот ячеечный заговор продолжал срезать углы, менять правила и использовать все, что было под рукой, чтобы отодвинуть тьму.

Каждый активный агент Delta Green был частью ячейки из трех агентов. Во всяком случае, таков был принцип; в некоторых ячейках было больше или меньше агентов, и не все агенты были "в поле". Эти члены знали других членов ячейки по настоящим именам и профессиям. Члены всех остальных ячеек, однако, были известны только по кодовым именам. Все члены любой данной ячейки знали кодовое имя лидера вышестоящей ячейки и знали свое собственное. Другие могут быть изучены, когда клеткам приходится работать вместе. В идеале использование кодовых имен предотвратило бы прямое предательство любого члена ячейки кем-либо, кроме членов его или ее собственной ячейки.

Названия ячеек были присвоены одной и той же буквой для каждой ячейки в порядке убывания в алфавитном порядке. Таким образом, лучшие члены Delta Green были известны как Адам, Андреа и Альфонс. Никогда не было более двадцати шести активных клеток (а иногда и намного, намного меньше), в результате чего было получено максимум семьдесят восемь активных агентов.

На практике, конечно, во многих операциях Delta Green участвовало более одной ячейки, и агенты часто узнавали имена и профессии друг друга. Данный агент мог бы раскрыть личности трех или четырех других агентов, которые, в свою очередь, могли бы раскрыть еще трех или четырех агентов; но в какой-то момент целостность была сохранена.

Лидеры Delta Green поняли, что полномасштабное расследование неизбежно уничтожит группу, и лучшее, что они могли сделать, - это держаться в тени. Глубокое влияние Дельты Грин в правительстве гарантировало, что любое расследование их деятельности может быть быстро раскрыто, неправильно направлено или запутано, прежде чем оно зайдет очень далеко.

Тем не менее, было ясно, что самая большая угроза - это "МАДЖЕСТИК", и у Дельты Грин не было надежных источников разведданных в этой организации.

По этой причине Джозеф Кэмп поставил своей целью собрать как можно больше разведданных о компании MAJESTIC и ее деятельности. Дельта Грин надеялась, что ей удастся собрать достаточно компрометирующих доказательств деятельности MAJESTIC, чтобы они могли шантажом заставить ее лидеров отступить. В конечном счете, этот план не выдержал первого контакта с врагом.

Слишком многое из того, что Дельта Грин исследовала со времен Иннсмута, нельзя было легко классифицировать как "сверхъестественное" или "внеземное" - если, конечно, была разница. Как однажды сказал один давний агент Delta Green новичку: "В какой-то момент вы понимаете, что все это странное дерьмо, все это, все это происходит из одного и того же места".

Дельта Грин - MAJESTIC война: Вступительные ходы

С 25 ФЕВРАЛЯ 1994 года по 2 марта 2001 года Delta Green вела тихую войну против MAJESTIC. Там было много полей сражений. Гроверсвилл, штат Теннесси. Индейская резервация Сан-Карлос, Аризона. Талса, штат Оклахома. Биг-Дикобраз-Крик, штат Монтана. База ВВС Платт, Небраска. Гора Хай-Ноб, Вирджиния. Гора Оулсхед, штат Вермонт. Баунтин, штат Мэриленд. Остров Вьекес, Пуэрто-Рико. Точка 103, Антарктида.

У MAJESTIC была только одна цель: защитить Соглашение с Серыми. Дельта Грин, даже в самом худшем своем проявлении, была небольшим отвлекающим фактором. Несмотря на этот фокус, MAJESTIC не была монолитной единицей. Многие члены клуба чувствовали себя неуютно с Серыми. Некоторые подозревали, что эти создания не были реальными или были просто представителями чего-то более чуждого. Другие считали, что "МАДЖЕСТИК" превратился в своего рода культ карго, где "МАДЖЕСТИК" пресмыкается, чтобы выслужиться перед своими бесчеловечными хозяевами.

В эти несколько мгновений ясности руководство MAJESTIC поняло, что они служат аген-да, которого они не понимают. Однако их собственные преступления на службе этой программе были настолько ужасны, что никто не осмеливался разоблачить их.

»10 ФЕВРАЛЯ 1997 года: MAJESTIC проект "ГРАНАТ" завершает трудоемкую проверку всех военных файлов США до 1970 года и составляет список тех, которые помечены зелеными наклейками delta. Этот список используется для эффективного отслеживания известных сотрудников Delta Green.
»16 ИЮНЯ 1997 года: Агент Даррен — Форрест Джеймс — приговорен к десяти годам военной тюрьмы за нападение на женщину во время жестокого воспоминания о посттравматическом расстройстве.
»9 АВГУСТА 1997 года: Печально известная “мистификация Немезиды”. Астрономы по всему миру сообщают, что видят новый планетоид, движущийся к Земле, только для того, чтобы обнаружить, что все их компьютеры были скомпрометированы широко распространенным программным вирусом. Это было тщательно продуманное прикрытие командами дезинформации MAJESTIC. Агенты Дельта Грин обнаружили планетоид “Немезида” и поняли, что на самом деле это гигантское живое существо,
расследуя безумный заговор в основе культа под названием Енолсис. Агенты разрушили заговор, дорого заплатив, и планетоид исчез.
»24 ОКТЯБРЯ 1997 года: агенты Delta Green преследуют так называемого “Хиропрактика Гленриджа”, убийцу с Лонг-Айленда, который оказывается неестественным существом.
»4 ИЮНЯ 1998 года: Агенты Delta Green расследуют случаи смерти на горе Оулсхед, штат Вермонт, и узнают о смертельной операции 1995 года. Они противостоят слуге ми-го и спасаются от ужасающего существа, которое напало на команду 1995 года.
»3 ИЮЛЯ 1998 года: агенты "Дельта Грин" Сайрус и Чарли — Кертис Макрей и Дональд По — начинают кампанию против Стивена Алзиса, лидера "Судьбы". Они убивают его, но через несколько дней он возвращается. Они пытаются снова, с тем же результатом, снова и снова. Вскоре начинаются репрессии. Агенты Дельта Грин исчезают один за другим. Макрей и По врываются в клуб "Апокалипсис", чтобы снова встретиться с Алзис, но вместо этого они крадут приз Алзис, альбом со старыми фотографиями. Агент Альфонс заключает неприятное перемирие. Алзис получает свой альбом обратно,
агенты перестают исчезать, и Дельта Грин соглашается работать в Нью-Йорке только с разрешения Алзиса.
»6 сентября 1998 года: Агенты Delta Green преследуют химическое вещество, которое оживляет мертвых от почтового отделения в Беркли до производственного завода в Монтане. Они узнают, что старый враг Дельты Грин, Каротехия, все еще активен где-то в Южной Америке.

»24 ИЮЛЯ 1998 года: агенты Delta Green в Лондоне вступают в смертельную публичную перестрелку с агентами PISCES, зараженными инопланетными насекомыми из Шаггая.
Названный "Бойней в посольском ряду", в этом инциденте обвиняют ирландских террористах. Дельта Грин отступает из Великобритании и спокойно расследует масштабы инопланетного заражения.
»18 ЯНВАРЯ 1999 года: Лоуренс Хонг, эксперт по доказательствам популярного фонда по расследованию НЛО Saucerwatch, похищен из дома в Топеке, штат Канзас, который он делит с основателем Saucerwatch Дентоном Шеффером. Полиция находит Хонга в Майами, штат Флорида, два месяца спустя, бродящим по улицам без воспоминаний о последних десяти годах. Несмотря на интенсивную терапию, его память никогда не возвращается.
»13 МАРТА 1999 года: В поисках похищенного агента Дельта Грин инициирует рейд EPA на связанный с MAJESTIC аналитический центр под названием OUTLOOK Group, Inc. в Баунтине, штат Мэриленд. Девять федеральных маршалов погибли вместе с семью сотрудниками службы безопасности NRO-DELTA. В течение многих лет фальшивых слушаний MAJESTIC скрывает этот инцидент как катастрофически неудачный случай с наркотиками.
»15 МАРТА 1999 года: Агент Альфонс застрелен старым другом, матерью пропавшего агента Дельта Грин. Он проводит много месяцев, восстанавливая силы, и никогда полностью не выздоравливает.
»22 МАРТА 1999 года: Форрест Джеймс сбегает из военной тюрьмы в Форт-Ливенворте с помощью Стивена Алзиса и охранника Каротехии Рейнхарда Галта. Галт убивает агента Дельты Грин Адама.
»24 МАРТА 1999 года: Форрест Джеймс и агент Нэнси возглавляют рейд на объект OUTLOOK в Пуэрто-Рико, чтобы спасти захваченных агентов Delta Green. Рейд приводит к странной встрече со Стивеном Алзисом, разрушению объекта и загадочному исчезновению агента Шасты, который каким-то образом был наделен божественными силами и сознанием.
»1 ОКТЯБРЯ 1999 года: Агенты Delta Green расследуют исчезновения, связанные с раскопками Университета Монтаны-Хелены в Биг-Дикобраз-Крик, штат Монтана. Исчезновения, как оказалось, связаны с временно нестабильным артефактом, пропитанным излучением Тиллингаста.

»12 ИЮНЯ 2000 года: Богатая семья Шеридана Данвуди-Смита, покровитель Saucerwatch, подает в суд на нее и организацию, обвиняя их в незаконном присвоении семейных средств. В этом иске мало заслуг, но затем разоблачитель местных телевизионных новостей обвиняет Дентона Шеффера из Saucerwatch в хранении и создании детской порнографии. Новые обвинения подкреплены доказательствами, подброшенными оперативниками MAJESTIC. За этим последуют новые судебные иски.
Парализованный и разоренный судебными баталиями, Saucerwatch закрывается навсегда в течение года.
»9 ИЮЛЯ 2000 года: Форрест Джеймс принимает приглашение Гэвина Росса присоединиться к NRO DELTA. Их союз привел бы к тому, что Росс ненадолго взял бы под контроль ячейку-А Дельты Грин, а затем его заключение в тюрьму, поскольку Джеймс помогает соперникам Росса захватить контроль над Руководящим комитетом MAJESTIC-12.
»5 ОКТЯБРЯ 2000 года: Чо Чу-цао, амбициозный молодой лидер чикагской банды Тчо-Тчо по имени Тонг Шукоран, полностью подчиняет подставную компанию банды Tiger Transit людям, которые подчиняются только ей.

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
MAJESTIC КУЛЬТ ГРУЗА

В 1981 году MAJESTIC установила связь с явно внеземной цивилизацией, которую они назвали “Серыми” — теми, кто стоял за тарелкой Розуэлла, — и начала обмениваться информацией. Сначала это были просто закодированные сигналы. Позже этот обмен был связан с персоналом и технологиями.

Однако развитие этой цивилизации обгоняли на тысячи или, возможно, миллионы лет Землю. По мере того как ободродование и Серые за ними все больше и больше переплетались с MAJESTIC, человечество не успевало за ними. Даже самые простые машины, представленные этими сущностями, были далеко за пределами самой передовой человеческой науки. Подобно островитянам Южного моря почти каменного века, оказавшимся в двадцатом веке с началом Второй мировой войны, так и "МАДЖЕСТИК" внезапно оказался во вселенной, в центре которой не было человечества.

Некоторые из этих островитян Южного моря создали культы, чтобы поклоняться радио, самолету, а также “грузу” — удивительным вещам, упавшим с неба как по волшебству. MAJESTIC со временем превратился во что-то очень похожее. Они никогда бы не признали этого, но как только понимание было выше их сил, они неизменно обращались к своего рода благоговейному поклонению.

По мере того как эти отношения углублялись, MAJESTIC обратила свое внимание подальше от политического ландшафта. Вместо того чтобы захватить контроль над правительством США или использовать его ресурсы для обеспечения национальной безопасности, MAJESTIC сосредоточилась на своих бесчеловечных благодетелях, технологии, которую она восстановила, и любых преимуществах, которые эта технология могла бы создать. С помощью этих безделушек они покупали согласие у тех немногих в правительстве, кто знал об их существовании.

Ко времени нападений 11 сентября MAJESTIC отступила в безопасный пузырь щедрых бюджетов, без надзора и без моральных принципов. Она раскололась из-за внутренних конфликтов, убийств и дезертирства. Ее лидеры уделяли мало внимания политике, за исключением тех случаев, когда политика служила их целям. Когда Война с террором изменила мир вокруг них, они были так же поражены, как и все остальные.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ТАЙГЕР ТРАНЗИТ И ТОНГ ШУКОРАН YELLOW CARD

Тайгер Транзит начинался как собственность ЦРУ времен Вьетнамской войны, которая занималась контрабандой оружия и повстанцев в Лаос и вывозом героина. В 1980-х годах "Тайгер Транзит" доставлял оружие Контрас в Никарагуа, а кокаин - наркобаронам в Майами.

К тому времени, когда ЦРУ разорвало связи в 1992 году с "Тайгер Транзит", он попал под влияние преступной организации Чо-Чо второго поколения, которые приехали в Америку, чтобы спастись от коммунистического гнета в Юго-Восточной Азии. Полиция и новостные репортажи называли их тонг, хотя они не были китайцами, и ни один из двух источников не согласился с англизированным написанием этого имени. Распространенным употреблением является “Тонг шукоран”, возможно, производное от арабского “шукор”, что означает благодарение или похвалу.

В 1990-х годах, используя неестественные ритуалы для накопления богатства ради него самого, а не ради почитания своего бога, Чо-Чо из Тон Шукорана оттолкнули своих кузенов за границей. Распространение сильно разбавленной версии их священного наркотика Ляо в качестве уличного наркотика “Реверберация” было уже слишком . Чо-Чо из Центральной Азии отреклись от их. Возглавляемая харизматичной молодой женщиной по имени Чо Чу-цао, Тонг Шукоран получила еще один источник: биотехнологическую фирму Genetic Agricultural Products, Inc. (GAP), которая использовала добавки, полученные из неестественных источников, но плохо управлялась. Стратегическое партнерство сохранило GAP в бизнесе и позволило Тонг Шукорану развивать Ляо. Чо Чу-цао вскоре дистанцировалась от уличной преступности, сосредоточившись на законных подставных компаниях. Она приобрела контрольный пакет акций GAP в 2002 году.

При Тонг Шукоране большая часть бизнеса Tiger Transit заключалась в законных перевозках грузов, но небольшая часть рейсов перевозила контрабандные товары для чикагской компании. Этот союз с мафией дал Тонгу Шукорану защиту от их конкурентов и обеспечил устойчивый бизнес. Это оказалось катастрофическим, когда ФБР расправилось с чикагской мафией в 2000-х годах. В 2005 году "преступники" Дельты Грин обеспечили, чтобы большинство членов Тонг Шукоран были заключены в тюрьму, убиты или отправлены в бессрочное заключение DHS. Когда выжившие начали возвращаться на улицы в 2008 году, их действия были гораздо более осмотрительными.

Репрессии никогда не приближались к Чо Чу-цао, но они захватили все активы Tiger Transit. "Преступники" намеренно заполняли дрянную бумажную работу, чтобы оставить их в бюрократическом подвешенном состоянии, и самолеты Tiger Transit стали незаконным домашним парком "Преступников".

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

Strength
The Aum's current membership is estimated at 1,500 to 2,000 persons. At the time of the Tokyo subway attack, the group claimed to have 9,000 members in Japan and up to 40,000 worldwide.

// The Past //

Basque Fatherland
Liberty (ETA)
a.k.a. Euzkadi Ta
Askatasuna

YELLOW CARD

Затем, в редкой совместной операции в 2010 году, "Программа" заметила. Служба судебных приставов США внезапно исправила ошибки в процессе конфискации. Управляемая программой подставная компания ЦРУ приобрела флот. Программа использовала ее в своем подразделении по возвращению активов, операции "КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК". “Кража” Транзита Тигра была всего лишь еще одной горькой пилюлей в длинной череде взаимных обвинений между Программой и Преступниками.
Сегодня Чо Чу-цао - успешная бизнесвумен и защитница гражданских прав Чо-Чо. Под ее руководством добавки GAP прошли свой путь по всей пищевой цепочке США. По расчетам Чо, культуры, выращенные с добавками GAP, составляют 0,93 % от потребления калорий в Америке. В 2010 году она легализовала выращивание марихуаны. С помощью штаммов каннабиса, “улучшенных” добавками GAP, предприниматели Tcho-Tcho запустили десятки ферм. В 2016 финансовом году объем продаж компании составил 100 миллионов долларов, а прибыль - 11 миллионов долларов. У Чо Чуцао и ее последователей более чем достаточно богатства, чтобы скрыть свои самые отвратительные и зловещие жертвы Великим Древним.

THIS LINE

031-51937 0-46

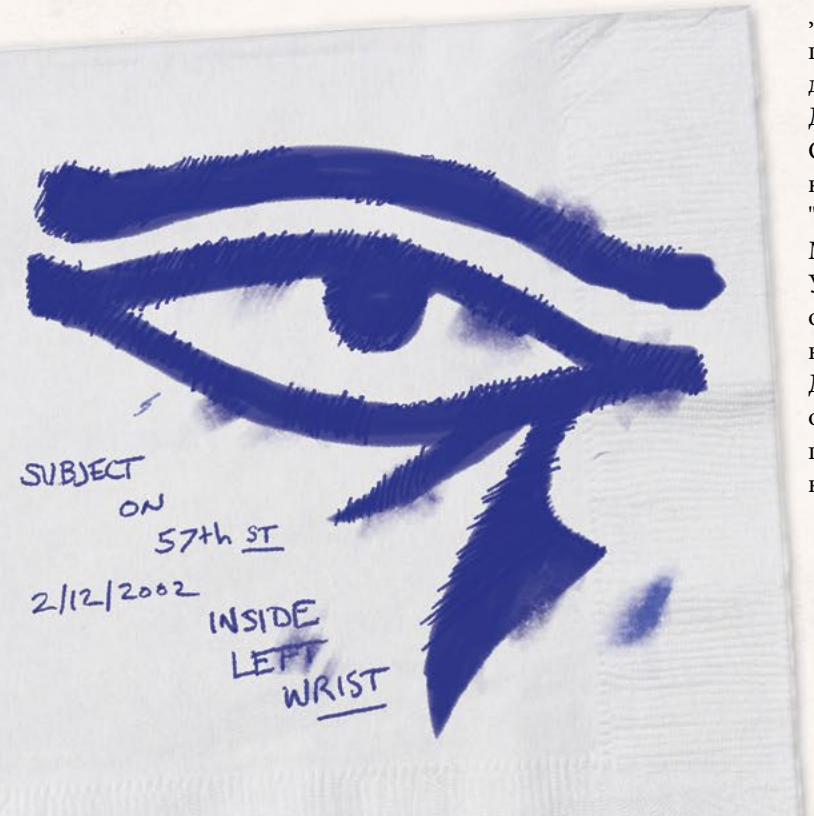
Al-Ga
(Islam

Троян преследующий Коня

Решающий шаг в войне MAJESTIC был сделан не Дельтой Грин, а начальником отдела контрразведки MAJESTIC Гэвином Россом. Росс стремился превратить Дельта Грин в оружие, с помощью которого он мог бы очистить МАДЖЕСТИК. Для этого он завербовал опального агента "Дельта Грин" Форреста Джеймса. Едва функционирующий алкоголика, Джеймс был отдан под трибунал военно-морским флотом США и сбежал из-под федеральной опеки.

Росс предложил бывшему КОТИКУ шанс снова послужить своей стране вместе с MAJESTIC , притворяясь, что не знает о членстве Джеймса в Delta Green, и предложил
новая личность, которая позволила бы ему жить как свободному человеку. Джеймс присоединился к контрразведывательному подразделению MAJESTIC . Под своим новым именем “капитан Джон Смит” в Управлении военно-морской разведки он решал проблемы MAJESTIC .

Когда Джеймс, наконец, рассказал Россу о своем членстве в Delta Green, Росс заявил, что он так же недоволен MAJESTIC, как и Джеймс, и предположил, что можно добиться большего блага, объединив Delta Green и MAJESTIC. Несмотря на резкие возражения профессора Джозефа Кэмпа, Джеймс помог Россу пробиться в Дельта-Грин в качестве члена ячейки "А". Сохранив кодовое имя Альфонс, Кэмп отказался от повседневных решений Delta Green, сделав Росса - в тайне - фактическим лидером.



Эндшпиль

Это не был тщательно спланированный переворот Гэвина Росса, который привел к уничтожению MAJESTIC. Вместо этого серия разрозненных атак со стороны Delta Green и местного персонала привела к его падению. Адольф Лепус, глава отделения гидротехнических сооружений NRO DELTA—MAJESTIC, поднял мятеж и убил Джастина Крофта, председателя MAJESTIC. Затем Лепус планировал навести порядок в доме, устранив также своего старого врага в Дельте Грин, агента Альфонса — Джозефа Кэмпа.

Когда дым рассеялся, стало очевидно, что Кэмп и Джеймс устроили засаду. Лагерь, Лепуса и его людей так и не нашли.

Тем временем Форрест Джеймс быстро договорился с тремя членами Руководящего комитета MAJESTIC-12, которые выступали против Соглашения: генерал-лейтенантом Юстисом Беллом, доктором Робертом Варни и вице-адмиралом Джорджем Гейтсом. Они развернули операцию Белла "ГОЛУБАЯ МУХА" в серии скоординированных ударов, которые уничтожили последних людей Лепуса. Они поместили Гэвина Росса и нескольких других сотрудников MAJESTIC в “бессрочное заключение”. Юстис Белл созвал заседание Руководящего комитета.

Фракция Белла занимала только три из двенадцати мест. На бумаге этого не должно было быть достаточно, чтобы перевернуть порядок вещей. Но "ГОЛУБАЯ МУХА" была самой мощной военной силой МАДЖЕСТИКА, и она подчинялась Юстису Беллу. Войска Белла доставили всех директоров , на которых они могли наложить руки, и проинструктировали их проголосовать за нового директора MJ-1: капитана военно—морского флота Джона Смита, он же Форрест Джеймс.

С оружием в руках другие директора назначили капитана Смита директором проекта MJ-1 "ВОДОЛЕЙ" и председателем руководящего комитета MAJESTIC-12.

Удар по обезглавливанию удался сверх всех ожиданий. Какие события или условия привели к критическому союзу между директором Смитом и Джозефом Кэмпом, которые когда—то были в ссоре, остается неизвестным. Применима старая русская поговорка: “Двое мужчин лучше всего хранят тайну, когда один мертв”.

Functions: NASA

TOP SECRET

THE DEPUTY SECRETARY OF DEFENSE
WASHINGTON 25, D. C.

BYE-6789-63

МАТРИЦА УГРОЗ
СУДЬБА "СУДЬБЫ"

RED CARD

"Судьба" десятилетиями влияла на криминальное подполье Нью-Йорка. Они предложили невозможное — за определенную цену. Их лидером был Стивен Алзис. Слухи утверждали, что Алзис был самым могущественным в мире оператором неестественного, замаскированным нечеловеческим зверем или даже Великим Старым зверем. Дельта Грин очень рано понял, что независимо от того, как вы его убили, его смерть никогда не была постоянной.

Судьба и ее Повелители не имели себе равных, обладатели оккультных книг и артефактов, которые делали их совершенно неприкасаемыми. Дельта Грин понесла болезненные потери во всех попытках ограничить деятельность Судьбы. К концу 1990-х годов между этими двумя группами установилось непрочное перемирие. Это продолжалось недолго.

После 11 сентября Альцис, казалось, потерял интерес к деятельности "Судьбы". В декабре 2001 года адъютант Алзиса Роберт Хьюберт был убит соперничающим колдуном. В течение 2002 года Альзиса видели все реже и реже. Эмир Агдеш управлял Судьбой и сам отдавал приказы ее Владыкам. В ритуалах зимнего солнцестояния" Судьбы" 22 декабря 2002 года, впервые за десятилетия, Ньярлатхотеп не дал ответа на призывы своих почитателей.

К весне 2003 года Агдеш тоже исчез, оставив "Судьбу"
без лидера. В течение той весны и лета многие Повелители" Судьбы" убивали друг друга в войне за первенство — и казалось, что некоторые погибли от других рук. Их убивали одного за другим, и не все смерти были вызваны колдовством. Дельта Грин отрицала свою причастность к нападениям: бомба, выстрел снайпера, взрыв газа, разрушительный
пожар в ночь отключения электроэнергии 14 августа 2003 года. Но мало кто может отрицать военную точность атак, равно как и мрачное удовлетворение, которое лидеры Delta Green испытали бы, наконец, поразив организацию Стивена Алзиса. Со своей стороны, Алзис, давно решивший преодолеть смертную слабость, сообщил о своем одобрении распада своей организации в записке, отправленной Кертису Макрею из Шэньчжэня, Китай. “Спасибо, что убрали мои игрушки", - гласила надпись. С тех пор об Алзис никто ничего не слышал.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

»9 ФЕВРАЛЯ 2001 года: Джастин Крофт, директор MAJESTIC, убит в результате удара по объекту-12, секретной подземной базе, защищенной от ядерного оружия малой мощности. Крофт, база и весь персонал уничтожены, когда оружие взрывается по указанию Адольфа Лепуса. MAJESTIC погружен в хаос. Его рука дезинформации едва успевает представить событие как необычное землетрясение.
»12 ФЕВРАЛЯ 2001 года: Адольф Лепус и НРО ДЕЛЬТА спускаются на пруд Фэрфилд в Фэрфилде, штат Вермонт, в попытке убить Джозефа Кэмпа. О лагере, Лепусе и ударной группе больше никогда ничего не слышно.
»13 ФЕВРАЛЯ 2001 года: Директор Смит и его союзники начинают консолидировать MAJESTIC объекты, участников и проекты, отчаянно пытаясь объединить все вместе, чтобы продолжить борьбу.
»2 МАРТА 2001 года: Директор Смит и Дональд По приходят к взаимопониманию между MAJESTIC и Delta Green. MAJESTIC сосредоточится на внеземных угрозах. Дельта Грин будет справляться с неестественными угрозами, возникающими на Земле.
»14 АПРЕЛЯ 2001 года: лидер Тонг Шукоран Чо Чу-цао запускает первую из десятков подставных компаний — холдингов недвижимости, кредиторов в день выплаты жалованья, бакалейщики по соседству — которые отмывают прибыль тонга и отдаляют ее от повседневных преступлений банды.
»10 МАЯ 2001 ГОДА: Руководящий комитет MAJESTIC-12 информирует Серых о том, что Соглашение должно быть пересмотрено. От Серых больше никогда не будет никаких сообщений. MAJESTIC лидеры начинают уходить с ценными исследованиями и персоналом в дочерних компаниях March Technologies и в результате создания независимых фирм. MAJESTIC директор Смит, с выпотрошенной ДЕЛЬТОЙ NRO и руководством, менее опытным и безжалостным, чем Крофт и его дружки, имеет мало успеха в предотвращении исхода.
»4 ИЮНЯ 2001 года: Тонг Шукоран заключает сделку с картелем Норте дель Валье в Колумбии. Tcho-Tchos обеспечивают неестественную сельскохозяйственную добавку, которая производит Coca Loca, мощный штамм кокаина, и становятся главным дистрибьютором картеля в Чикаго.
»24 АВГУСТА 2001 года: В особый момент сотрудничества элементы MAJESTIC, Delta Green и ГРУ SV-8 координируют операции по искоренению и уничтожению Каротехии, от ее южноамериканской штаб-квартиры до ее сотрудников и реанимированных офицеров, действующих по всему миру.

VII. APOCALYPTIC

For apocalyptic
that will signal a major
the battle against Satan,
surrounding the millenniu
millennium will bring abo
government.

In the broadest me
levotion to a person, idea,
omestic terrorist groups co
Black Hebrew Israelites, an
nterpretation of groups that
corporates the term "cultic
pecifically, a cultic relations
come totally or nearly total
culcates in these followers a
is definition of cults provid
edilection towards violence.

The origin of the cult,
erstanding what distinguish
y similar characteristics
ons who claim to have
dogma claim to be in
tion and allegiance on
equently highly author
ging trend among don

While predicting vi
cteristics that make so
of the following facto

[35]Frederick C. Mish, ed., M
Incorporated, 1997), p. 282.

[36]Mar
CA:

[7]Sing

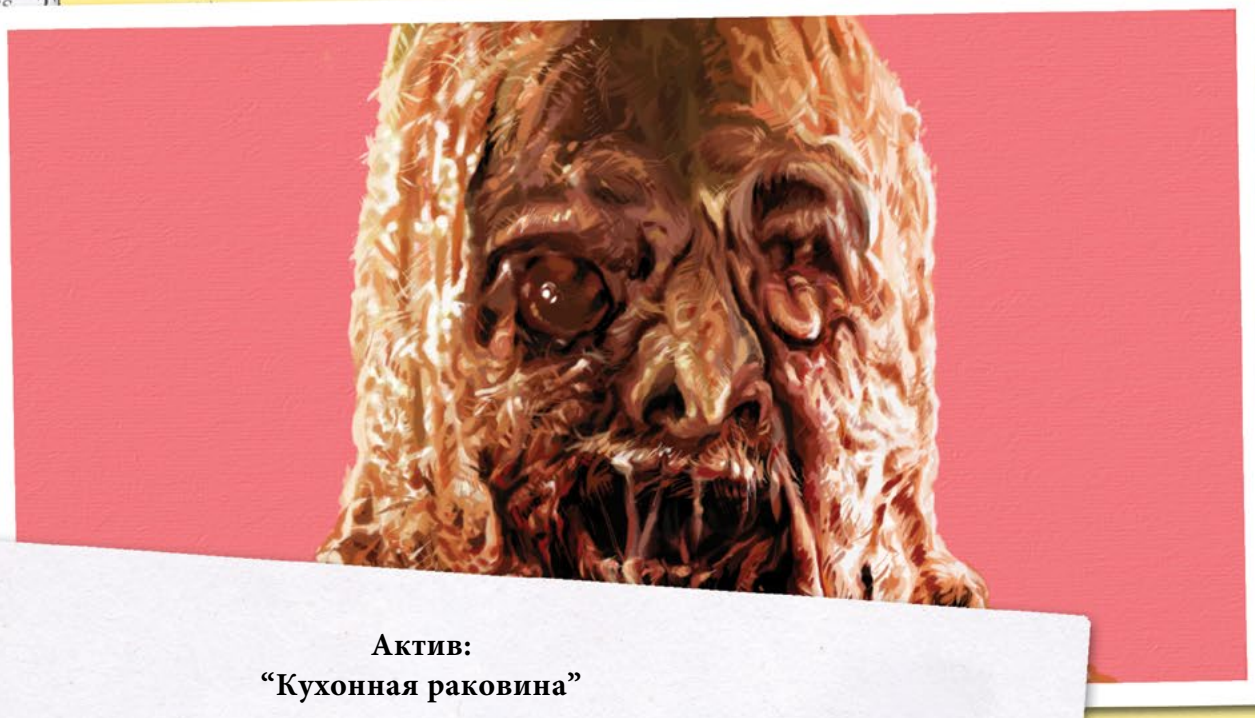
[8]Sing

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ MAJESTIC ДИАСПОРА

С первыми кадрами MAJESTIC переворота многие в МАДЖЕСТИКЕ увидели надпись на стене. К тому времени, когда дым рассеялся, десятки сотрудников MAJESTIC бежали с гибридными технологиями, разведданными и наличными в различные районы Соединенных Штатов и по всему миру. Самые умные из этих людей не угрожали новому порядку. Они готовились именно к такому исходу, скрывая различные разведывательные разоблачения "мертвецов", которые могли просочиться в прессу в случае их смерти. Многие были учеными, несколько аналитиков и
какие-то военные подрядчики.
Бывшие друзья Джастина Крофта по Руководящему комитету MAJESTIC-12 полностью поддержали предложение Юстиса Белла заменить его директором Смитом. Затем они ушли в частный сектор, уверенные, что смогут перехитрить фракцию Белла, если она будет преследовать их. В течение следующего десятилетия их секреты — очищенные от их инопланетного происхождения — будут медленно вытекать из сотен новых секретных оборонных компаний, основанных бывшими сотрудниками MAJESTIC. Эти мужчины и женщины стали невероятно богатыми во время Глобальной войны с терроризмом.

IS LINE



Актив: "Кухонная раковина"

Многие в MAJESTIC хранили различные файлы, документы и исследования в качестве козыря в рукаве, если политическая нестабильность ударит по организации, но ни у кого не было такого доступа или видения, как у Чарльза Бостика, директора контрразведки MAJESTIC.
К 1999 году Бостик собрал обширный документ, который он назвал "Кухонная раковина", содержащий сотни фотографий, секретные документы и оригинальную копию MAJESTIC OPORD 00001 — восстановление явно внеземного транспортного средства в Розуэлле, штат Нью-Мексико, в 1947 году. У Бостика есть несколько копий, все еще спрятанных в безопасных местах по всей территории Соединенных Штатов, а также мертвец, готовый к отправке, если с ним случится что-то непредвиденное... внезапно. Но до сих пор из документов никто, кроме Бостика, не видел эту сокровищницу . Смотрите MAJESTIC ОПОРД 00001 на странице 161.

EYES ONLY

Разрядка, демаркация и уход

2 марта 2001 года Директор Смит пригласил Дональда По привести Дельту Грин в МАДЖЕСТИК. Зная, что государственные бюджеты сопровождаются государственным надзором, за которым следует вмешательство правительства и правительственные распоряжения, По отказался. Две группы пошли разными путями.

После того, как Смит укрепил контроль над MAJESTIC, его первым шагом было сообщить Серым, что Соглашение будет пересмотрено. Многие члены Руководящего комитета MAJESTIC-12 были убеждены, что это смертный приговор человечеству. Смит настаивал, что ему виднее.

Ответом Серых было молчание.

Во-первых, все Серые, присутствующие в лабораториях совместного использования, рухнули. Одновременно технология, подаренная Серыми, перестала функционировать. Продолжали действовать только технологии, созданные с использованием земной науки (даже если они были почерпнуты из внеземных источников). Остальное, что более полувека не поддавалось пониманию, анализу или воспроизведению, стало неодушевленным. Никаких дальнейших сообщений не поступало.

МАДЖЕСТИК процветал в бюрократическом аппарате правительства США благодаря дарам технологии и интеллекта, предоставленным Серыми. Эти подарки были проданы за политическое покровительство и бюрократическое сотрудничество. Многие активы, объекты и персонал MAJESTIC были скрыты в других агентствах: ЦРУ, АНБ, NRO и различных военных подразделениях. Если бы MAJESTIC больше нечего было предложить, эти группы отказались бы от своей поддержки. Руководящий комитет изо всех сил старался максимально использовать свои активы до того, как это произошло.

Несколько директоров Руководящего комитета не были заинтересованы в том, чтобы присоединиться к Смиту, Беллу, Гейтсу и компании в крестовом походе по защите Земли от других угроз. Другие были вытеснены. Они начали осуществлять меры, которые готовили годами, уходя в частный сектор.

Тем временем "Дельта Грин" готовилась вернуться к войне, которую вела с 1942 года. После того, как Дональд По взял под контроль A-Cell, его первым мандатом было поместите оперативную и коммуникационную безопасность заговора в виртуальную машину времени и перенесите ее в 1950-е годы. Агентов поощряли мыслить как преступники, которыми они были. Поскольку большинство агентов были из правоохранительных органов, это было не очень сложно. Они использовали тайники, сбросы и закодированные общедоступные сигналы, используя методы, которые были бы у себя дома во времена холодной войны. Они прибегли к одноразовым телефонам, утилизированным после одноразового использования, разговорам с косвенными намеками и одной учетной записи электронной почты в интернет-кафе. Суровая правда заключалась в том, что не существовало такой вещи, как безопасная цифровая связь; кто-то всегда подслушивал.

После тяжелых уроков войны с MAJESTIC , ее больше не преследовали родственники с черным бюджетом, Дельта Грин, наконец, была свободна для выполнения своей миссии.

Общий Враг

Первый и последний раз Дельта Грин и МАДЖЕСТИК работали вместе летом 2001 года. Они объединили силы для налета на последнее убежище Каротехии, Ла-Эстансию, спрятанную в джунглях Амазонки. У директора Смита, из его прежней жизни Форреста Джеймса, были счеты с оставшимися элементами Каротехии, и По был рад помочь. Это был билет, который Дельта Грин надеялась пробить в течение 50 лет.

Дельта Грин одержала несколько значительных побед, включая убийство бывшего обер-фюрера СС Рейнхарда Галта, и вступила в контакт с русскими оперативниками, охотившимися на ту же добычу. Смит предложил Delta Green все преимущества, которые могла предоставить операция "ГОЛУБАЯ МУХА": спутниковые снимки в режиме реального времени; прикрытие полного спектра SIGINT, ELINT и COMINT; материально-техническая поддержка; возможность переброски по воздуху; и боевой вертолет AC-130H Spectre для пролета над рейдом.

24 августа 2001 года команда Delta Green собралась в Ла-Эстансии. На следующее утро в дымящихся руинах переделанного резинового завода ничего не уцелело. Тем временем русские нанесли одновременные удары по конспиративным квартирам Каротехии в Дубровнике, Хорватия; Тернополе, Украина; и Сидоне, Ливане. Когда тела были подсчитаны, группа подтвердила десятки известных угроз, таких как KIA. Самое главное, последние два

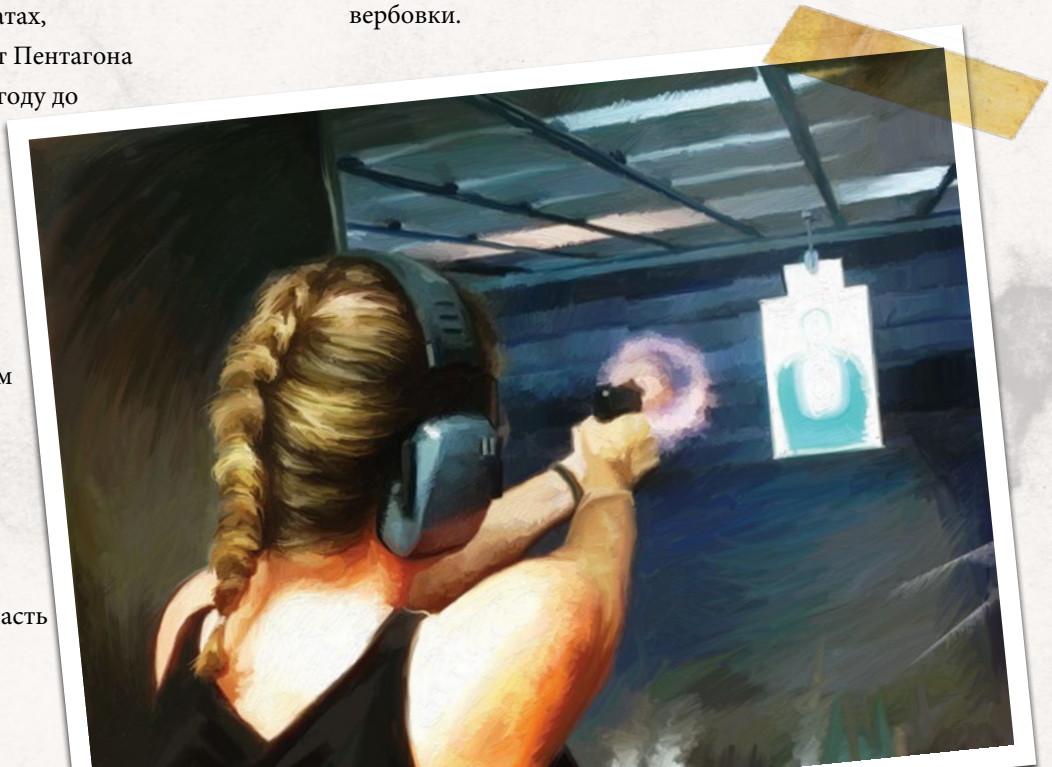
первоначальных члена Каротехии, Олаф Биттерлих и Гюнтер Франк, были подтверждены мертвыми.
Многие ветераны этой звездной операции воображали, что благодаря их успеху могут быть налажены рабочие отношения между Delta Green и MAJESTIC. Российские силы ГРУ SV-8 продемонстрировали блестящие способности во время своего ограниченного взаимодействия, и американцы воображали, что они могут достичь реального и прочного взаимопонимания со своими бывшими противниками по холодной войне.
Затем, когда дым рассеялся и начали разрабатываться планы дальнейших совместных операций, ясным утром в Нью-Йорке взошло солнце: 11 сентября 2001 года.

Дельта Грин в эпоху террора

21-й век начался с того, что Америка была потрясена, обнаружив себя жертвой врага, который в течение последнего десятилетия даже не пытался скрываться. Несмотря на многочисленные провокации, мало кто на Западе был заинтересован в том, чтобы поднять террористическую перчатку, независимо от того, сколько раз она была брошена. После нападений 11 сентября 2001 года самодовольство сменилось национальной истерией. Для противодействия глобальной кампании исламистского террора бюджет разведывательного сообщества США удвоился. Число сверхсекретных разрешений, проведенных в Соединенных Штатах, увеличилось с 200 000 до 1,4 миллиона. Бюджет Пентагона увеличился с 335 миллиардов долларов в 2001 году до рекордной отметки в 711 миллиардов долларов в 2010 году, прежде чем остановиться на 637 миллиардах долларов в 2015. За тот же период аналогичным образом возросло число развертываний вооруженныхсил.
Организации и программы с черным бюджетом распространялись с такой скоростью, какой не было со времен самых ранних дней холодной войны.
Создание департамента Национальной безопасности фундаментально изменила исполнительную власть в рамках кампании, направленной на уменьшение путаницы и соперничества. Во многих случаях это только усугубляло проблемы, которые должно было решить.
Эти фундаментальные изменения в мире разведки, правоохранительных органов и вооруженных сил повлияли на Delta Green и MAJESTIC совершенно по-разному.

Приоритеты миссии

С момента своего официального расформирования в 1970 году Delta Green полагалась на способность своих членов жить как двойные агенты: служить федеральному агентству и — в тайне — Delta Green одновременно.
Сразу после 11 сентября, когда разведывательные и правоохранительные органы правительства США, по сути, "легли на матрасы", операции Delta Green практически прекратились. Выходные и каникулы были отменены. Агенты неделями спали в офисе. Агенты пограничного патруля были развернуты в огромном количестве. Порты остановились. Вашингтон понятия не имел, как долго им придется поддерживать неустойчивый темп, чтобы предотвратить еще одно нападение.
По мере того как мир вступал в Глобальную войну с терроризмом, Дельта Грин открывала бесчисленные новые возможности. Миссии Delta Green, замаскированные под антитеррористические операции, привлекали агентов по всему миру. Они также создали потенциальных рекрутов Delta Green, подвергнув неестественному воздействию сотрудников правоохранительных органов, разведки и военнослужащих. Те, кто выжил, созрели для вербовки.



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ НОВЫЙ ВЕК

YELLOW CARD

Начиная с сентября 2001 года на временной шкале появляется все больше и больше реальных исторических событий, которые могли бы вдохновить кампании. Обработчик должен определить, какие из них, если таковые имеются, имеют отношение к делу.

CUT ALONG THIS LINE

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»11 сентября 2001 года: террористы "Аль-Каиды" используют захваченные реактивные лайнеры, чтобы уничтожить Всемирный торговый центр и нанести ущерб Пентагону. Четвертый самолет терпит крушение в сельской Пенсильвании. Реакция США трансформирует правоохранительные органы, разведку, оборону и борьбу с терроризмом и приводит к затяжным войнам в Афганистане и Ираке. MAJESTIC изо всех сил старается избежать внимания Белого дома, чтобы сохранить автономию.

»18 сентября 2001 года: В течение нескольких недель конверты, содержащие странные заметки и значительное количество Bacillus anthracis, отправлены из Трентона, штат Нью-Джерси, и доставлены нескольким средствам массовой информации и сенаторам США Тому Дэшлу и Патрику Лихи. По меньшей мере 22 человека страдают сибирской язвой и пятеро умирают. После многих лет спекуляций и ложных зацепок вина в конечном итоге падает на микробиолога USAMRIID Брюса Эдвардса Айвинса, который участвовал в расследовании 2001 года и помог изобрести вакцину против сибирской язвы. Ивинс умирает от очевидного самоубийства 29 июля 2008 года.

»7 ОКТЯБРЯ 2001 года: США и их союзники вторгаются в Афганистан, где правящий талибан укрывает лидера "Аль-Каиды" Усаму бен Ладена. Команды ЦРУ находятся на местах уже несколько недель.

»26 ОКТЯБРЯ 2001 года: президент Буш подписал закон о ПАТРИОТИЧЕСКОМ акте США, который разрешает радикальное расширение правительственных полномочий по наблюдению и задержанию в ходе расследований терроризма. Измененные версии закона были подписаны Бушем в 2006 году и президентом Обамой в 2011 и 2015 годах.

»19 ДЕКАБРЯ 2001 года: агенты "Дельта Грин" выходят на след культиста-убийцы Йоханнеса Кнепьера, который преследует вендетту против Роберта Хьюберта, одного из лидеров "Судьбы". Вендетта - это война по доверенности между Старыми, которым служат Кнепьер и Хьюберт, Й'Голонак и Глааки. В результате финального противостояния оба культиста погибают в сельском поместье Хьюберта на озере Чимагуа.

»16 ФЕВРАЛЯ 2002 года: Снайпер убивает Кинью Кук возле ее дома в Такоме, штат Вашингтон. Дальнейшие снайперские атаки следуют по всей стране, кульминацией которых стала трехнедельная серия перестрелок в районе Вашингтона, округ Колумбия. Джон Аллен Мухаммад и 17-летний Ли Бойд Малво арестованы за нападения, в результате которых погибли 17 человек и 10 получили ранения.

»8 АПРЕЛЯ 2002 года: Исчезновение Друга в Новом Орлеане приводит агентов "Дельта Грин" к конфликту с кланом новоорлеанских упырей, живущих среди населения в неестественной маскировке. Упыри похищают агента Нолана. Другие агенты восстанавливают Нолана, но только после того, как он перенесет муки, которые сводят его с ума.

»7 МАЯ 2002 года: Подозреваемый в подрыве самодельной бомбы Люк Хелдер арестован в Неваде после того, как его устройства ранили шестерых в Айове. Хелдер заложил 18 бомб на протяжении 3200 миль, намереваясь создать смайлик на карте США. Хелдеру, одержимому астральной проекцией и существованием после физической смерти, поставлен диагноз шизоаффективного расстройства, и он заключен в Федеральный медицинский центр в Миннесоте.

»21 ИЮНЯ 2002 года: Отдел по борьбе с терроризмом ФБР создает оперативные группы для быстрого реагирования на терроризм по всему миру. Летные группы по борьбе с терроризмом создают командные пункты и работают с местной полицией для сбора разведданных и проведения расследований.

»8 АВГУСТА 2002 года: Через подставные компании лидер Тонг Шукоран Чо Чуцао приобретает контрольные пакеты акций компании Genetic Agricultural Products, Inc. (GAP). Основатель GAP Мэтью Льюис, приверженец культа Шуб-Ниггурат под названием "Братство нового потенциала", использует деньги, чтобы посвятить частный остров уединениям и ритуалам Братства. Братство Нового Потенциала является частью Культа Трансцендентности, разветвленной сети культов, посвященных Великим Древним , и этот шаг помогает Братству пережить потрясения, которые потрясли культ в 2013 году.

»13 СЕНТЯБРЯ 2002 года: Руководящий комитет MAJESTIC-12 закрывает проект специальных исследований MAJESTIC. Он передает свои оставшиеся активы и подпроекты недавно активированной Группе исследований безопасности, исследовательскому проекту черного АНБ. Группа исследований в области безопасности, которая часто меняет названия на протяжении многих лет, является прикрытием для возобновленной Delta Green. Его члены называют это “Программой”.

»3 НОЯБРЯ 2002 года: Ракета "Адский огонь", выпущенная беспилотником, убила американского мусульманского активиста Камаля Дервиша, когда он находился в автомобиле с пятью другими в Йемене. Убийство, заказанное директором ЦРУ Джорджем Тенетом, является первой известной казнью гражданина США без суда и следствия.

»25 НОЯБРЯ 2002 года: Президент Буш подписал Закон о национальной безопасности 2002 года, вводящий крупнейшую реорганизацию правительства США со времен Закона о национальной безопасности 1947 года.

Отсечение гидры

Там, где террористические атаки 11 сентября 2001 года изменили способ ведения бизнеса Delta Green, это означало конец автономии MAJESTIC. С момента захвата контроля директор Смит и его сотрудники усердно работали над преобразованием MAJESTIC в силу, способную по-настоящему защитить Соединенные Штаты от неестественных угроз. Начиная с их отказа от Соглашения, они взломали черные проекты MAJESTIC и начали демонтировать те, которые не могли быть оправданы.

Но их отказ от Соглашения обошелся им ужасной ценой. Это устранило главную жемчужину влияния МАДЖЕСТИКА: Отчет. Обновляемый Серыми каждые два месяца, Отчет представлял собой глобальную инвентаризацию военного имущества. От единственного автомата АК-47, который был у одинокого партизана из Центральной Америки, до местоположения каждой советской ядерной боеголовки, отчет предлагал уровень детализации, которого невозможно достичь с помощью обычного сбора разведданных.

Те части Отчета, которые были подтверждены, от полного перечня вооруженных сил США и НАТО до того, что было известно о потенциале противника, предполагали, что остальная часть документа была точной. В конце концов, Доклад был ключевым элементом победы в холодной войне. Благодаря этому Пентагон был лучше информирован о советской военной готовности, чем Кремль.

Благодаря абсолютной точности Отчета, MAJESTIC заключила сделки на самых высоких уровнях вооруженных сил США и даже в администрации президента.

Последним президентом, получившим Отчет, был 41—й Буш - Джордж Буш-Старший. Его преемник, Уильям Дж. Клинтон, не был проинформирован о MAJESTIC, Соглашении или Докладе. В 1990-е годы MAJESTIC все еще передавала разведданные из Отчета в ЦРУ и разведывательные службы Пентагона в обмен на продолжение сотрудничества. Когда директор Смит возглавил MAJESTIC, он не видел причин информировать президента Джорджа У. Буш.

Затем наступило 11 сентября 2001 года. Месяц спустя Буш 41 задал Бушу 43, своему сыну, простой вопрос: "Был ли Доклад полезен?"

Белый дом Буша немедленно захотел получить доступ к Отчету, а также к агентству, которое его подготовило. 41-й Буш больше ничего не сказал об этом, когда понял, что новый президент не был ознакомлен с проектом. Под руководством вице-президента Чейни сотрудники Белого дома вызвали бывших и нынешних руководителей разведки и Министерства обороны со всех концов Соединенных Штатов, чтобы найти его. Постоянный поток неожиданных посетителей в Белый дом не ускользнул от новых лидеров MAJESTIC.

При Смите и его союзниках MAJESTIC все еще сохраняла свою секретность и соответствие требованиям других правительственных агентств с помощью высоких технологий, разведданных, предоставленных компьютерами MAJESTIC для анализа угроз, и их полностью черной спутниковой сети. Но как только Белый дом начал свои поиски, это был только вопрос времени, когда оболочка, покрывающая MAJESTIC, треснет.

Это застало Руководящий комитет врасплох. Они находились в процессе демонтажа самых гротескных незаконных проектов в рамках MAJESTIC, особенно тех проектов, которые были связаны с другим подарком Серых: Поваренной книгой, документом на 3500 страниц, в котором содержался ключ к изменению генетики человека. Эксперименты с Поваренной книгой включали в себя человеческие изменения с десятками смертельных случаев. Их в равной степени отвлекала необходимость скрыть подземный ядерный взрыв Facility-12 под бесплодными землями Монтаны. MAJESTIC едва удалось превратить эту катастрофу в землетрясение.

Смит знал, что если Белый дом утвердит командование над МАДЖЕСТИКОМ, он выйдет из игры. Он также не мог верить, что новая администрация не восстановит Соглашение или не сделает что-нибудь похуже. Отчаявшись, Смит обратился к эксперту по дерганию за ниточки в исполнительной власти: к своему пленнику Гэвину Россу.

Проект ЦИМБАЛЫ

Гэвин Росс провел месяцы в заключении, каким бы комфортным оно ни было, на одном из секретных правительственных объектов MAJESTIC. Он использовал Форреста Джеймса, чтобы ненадолго взять под контроль Дельту Грин, а затем Форрест Джеймс использовал их партнерство, чтобы узурпировать все и стать директором Смитом. Росс хотел уйти. Он знал, что это займет много-много времени. Он должен был заслужить доступ. Он ждал того дня, когда Смит впервые попросит его о помощи. Как и Смит и его союзники в MAJESTIC, Гэвин Росс не был заинтересован в возобновлении Соглашения. И он признал, что "МАДЖЕСТИК" нуждается в брандмауэре между собой и правительством. Росс посоветовал Руководящему комитету обратиться к лейтенанту. Генерал Артур Брунн (ВВС США). Брунне, бывший оперативник Delta Green, который дважды служил в Delta Green в 1970-х годах, был директором по исследованиям в АНБ. У АНБ были огромные бюджеты и слои за слоями сверхсекретных проектов. Это могло бы обеспечить адекватное прикрытие. Лейтенант военно-воздушных сил. Генерал Юстис Белл, ближайший союзник Смита в "МАДЖЕСТИК", подробно проинформировал Брунна. Эта проповедь “черного значка” показала Брунну неопровержимые доказательства истинного положения человечества во Вселенной и иногда ужасающих вещей, которые правительство делало для защиты вида. Белл предоставил Брунну выбор. Он мог бы помочь им переделать огромное количество проектов MAJESTIC и похоронить их в программах исследований и разработок АНБ и черных бюджетах или стоять в стороне, пока секреты MAJESTIC медленно просачиваются наружу. Если бы он сделал первый выбор, он бы
получить доступ к экзотическим технологиям и разведданным, которые гарантировали бы АНБ положение звездного игрока в мире разведки. Если бы он сделал второй выбор, то увидел бы, как весь мир разваливается на куски, поскольку тайная правда неизбежно просачивалась. Брунне, который уже дважды испытывал нечто неестественное, предложил свою помощь.

Руководящий комитет MAJESTIC начал делиться разведданными, полученными с помощью технологий, которые ранее он редко считал целесообразным использовать.

Большая часть технологий, которые MAJESTIC использовала для приобретения влияния, перестала функционировать, когда Соглашение было нарушено. Из производных технологий, которые все еще работали, очень мало находилось под исключительным контролем MAJESTIC; многие оперативники забрали свои исследовательские проекты и сбежали. Но даже сокращение активов, которые он сохранил, позволило ему на десятилетия опередить все, что было в АНБ. Новая структура позволит выиграть достаточно времени, прежде чем им снова придется менять курс.

Лучше всего то, что он мог бы сохранить контроль над своими источниками, методами и инфраструктурой. Белый дом дал указание директору АНБ Майклу Хейдену отказаться от гарантий личной неприкосновенности, которые были введены в действие в 1970-х годах, и предложил достаточно юридических предлогов, чтобы сделать это решение оправданным. Хейден приветствовал этот приказ и искал средства, чтобы это произошло. Благодаря двум или трем уровням черных исследований и проектов SIGINT команды MAJESTIC предоставили достаточно полезных разведданных, чтобы обеспечить себе защиту и получать постоянно растущее финансирование. Они дали результаты.

Активация новых разрешений MAJESTIC и бюджетов по статьям заняла на удивление мало времени. MAJESTIC даже не нужно было физически перемещать персонал или оборудование. Прежде чем Белый дом потерял терпение и стал более агрессивным в своих поисках Отчета, Брунн был готов с объяснением: Проект "ЦИМБАЛЫ".

Брунн сказал вице-президенту Чейни, что в 1970-х и 1980-х годах ЦИМБАЛЫ был строго засекреченным проектом АНБ. Он собирал и анализировал SIGINT со всего мира через спутники, самолеты
и наземные радиопереговоры, и взламывал эти цифры в огромных вычислительных фермах АНБ, созданных DARPA. Он выплюнул алгоритмическую оценку местных “оружейных активов”, основанную на странной математике: Отчет. К сожалению, сказал Брунн, по мере того как война становилась децентрализованной и асимметричной, алгоритмы становились менее надежными. К концу 1990-х годов этот Отчет был практически бесполезен. Теперь в распоряжении АНБ были гораздо более эффективные инструменты, и — благодаря дальновидности и решимости Белого дома, как осторожно заметил Брунн, — они уже были развернуты. Чейни сказал президенту, что Доклад был тупиком в течение многих лет.

Программа

После того как выжившие проекты MAJESTIC были защищены АНБ, Руководящий комитет приступил к закрытию зонтика разрешений MAJESTIC и созданию новых для их замены. У них была новая миссия, более соответствующая первоначальной цели МАДЖЕСТИКА. Они работали в АНБ над созданием новой программы, которая официально была запущена 13 сентября 2002 года.

Официальная компетенция нового проекта включала борьбу с терроризмом, заявленную настолько широко, что она была почти бессмысленной, а также приобретение и эксплуатацию иностранных технологий и собственности для продвижения интересов национальной безопасности США.

Это дало разрешение на создание целевых групп с ограниченным доступом при сотрудничестве Министерства юстиции, Министерства обороны и Министерства внутренних дел, и он немедленно приступил к назначению своих сотрудников на полезные должности в этих организациях. И он получил полномочия и возобновил многие старые, несуществующие и, по-видимому, бесполезные программы и разрешения Объединенного комитета начальников штабов.

Новый проект получил намеренно мягкое и неинформативное название: Группа исследований в области безопасности (SSG). Это имя часто менялось. Инсайдеры назвали это Программой, криво усмехнувшись, приняв общее прозвище для самых секретных схем слежки АНБ. Агенты, которые выполняют свою самую важную миссию, расследуя и противостоя неестественным и инопланетным угрозам,

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ДАНЬ УВАЖЕНИЯ АНБ

YELLOW CARD

В течение 19 лет MAJESTIC изо всех сил пыталась понять бесшовные технологии, предоставляемые инопланетным разумом, который они называли Серыми. Эти секреты были настолько недоступны человечеству, что даже лучшие умы мира не смогли постичь самые простые истины, стоящие за ними. Тем не менее, изучение этих тайн проливает свет на меньшие секреты. К 2000 году MAJESTIC открыла для себя множество смежных технологий. После выхода из Соглашения,
которое сделало инертной большую часть общих серых технологий, только эти побочные открытия оставались жизнеспособными. И все же, по человеческим меркам, эти жилы знаний были очень богаты.

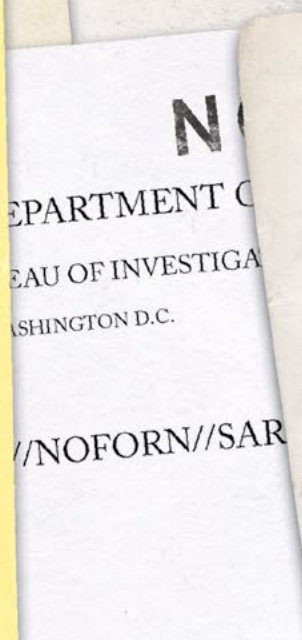
К середине 1990-х годов MAJESTIC уже оперировала компьютерными технологиями, на десятилетия опережающими самые современные системы, найденные в АНБ, и это даже не было особенно активной исследовательской программой.

Другие зарождающиеся технологии находились в ограниченной разработке в лабораториях MAJESTIC. Квантовые вычисления, имитационные обучающие машины нейронных сетей и связь со странными частицами с двойным спином - все это продолжалось, когда MAJESTIC рухнула и реформировалась как Программа.

Программа знала, что, контролируя эти три технологии, она может диктовать условия АНБ. Квантовые вычисления могли бы разрушить практически любую современную криптографию, машинные нейронные сети могли бы научиться интеллектуальному добыванию бесконечных данных, собранных АНБ в поисках "попаданий",
а странные частицы с двойным спином могли бы обеспечить мгновенную и полностью не поддающуюся взлому передачу данных.

В совокупности эти технологии предоставили Программе (и АНБ, пока они сотрудничали) беспрецедентный доступ к глобальным коммуникациям: живая, доступная для поиска разведывательная сеть, которая могла прослушивать всю планету.

CUT ALONG THIS LINE



называют это между собой другим именем — именем давно закрытой программы Объединенного комитета начальников штабов, недавно возобновленной: ДЕЛЬТА ГРИН.
Члены Руководящего комитета MAJESTIC, которые объединились с директором Смитом, стали директорами Программы. Остальные уволились с государственной службы, и большинство из них перешли в совет директоров March Technologies, Inc., влиятельного оборонного подрядчика. Они обеспечили достаточно своих любимых MAJESTIC проектов в частном секторе, чтобы стать миллиардерами. Они были счастливы хранить секреты Программы до тех пор, пока Программа хранила их секреты. По иронии судьбы, March Technologies вскоре станет одним из важнейших партнеров Программы.
Администрация Буша этого не осознавала, но они переоформили охотничью лицензию Delta Green.

Другой Дельта Грин

Сохранение названия Delta Green для нового разрешения не было сентиментальным поступком. Директор Смит намеревался послать сообщение Дональду По и A-cell о том, что "МАДЖЕСТИК" исчез и что "Дельта Грин" больше не должна существовать на периферии. Одним из первых приоритетов Смита было связаться со всеми агентами Delta Green, которых он знал, предложив привлечь их. Многие присоединились.
Но другие отказались. Старая гвардия высмеивала тех, кто присоединился к Смиту, как предателей, променявших личную ответственность на пенсию и медицинский план. Им не нужна была “Программа”. Со своей стороны, те, кто присоединился, стали называть нереалистичных несогласных старой гвардии “Преступниками”. Ни один из них не называл другого “Дельта Грин”.

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Во время Войны с терроризмом Программа была развернута в любой точке земного шара, где только можно было найти американские войска; это включало Афганистан и Ирак, а также в таких районах сосредоточения, как Германия, Турция, Пакистан, Италия и Япония. Во время вторжения в Афганистан было проведено не менее 32 операций были запущены Программой, чтобы определить, были ли задействованы неестественные угрозы. В Ираке это число выросло до 70. Несколько операций выявили давние культы или местные неестественные угрозы, которые затем были подавлены; но большинство из них выявили только местные легенды, сфабрикованную пропаганду или агентов иностранной разведки, пытающихся обнаружить подобные вещи. Многие, многие агенты были потеряны на поле боя, но линия — что из этого можно было найти — была проведена

»18 ЯНВАРЯ 2003 года: Корпорация Брекенридж, крупная фирма по безопасности и расследованиям, имеющая давние связи с MAJESTIC projects и NRO DELTA, подписывает свои крупнейшие на сегодняшний день контракты с правительством США. У него были давние контракты на обеспечение безопасности объектов Министерства обороны и Министерства энергетики в США. Брекенридж теперь обеспечивает безопасность объектов Госдепартамента за рубежом, подготовку контрактных сотрудников ЦРУ и сил других стран, а также разведывательные операции и операции по убийству от имени ЦРУ.
»1 ФЕВРАЛЯ 2003 года: Космический шаттл "Колумбия" распадается при возвращении в свой 28-й полет. Все семь членов экипажа погибли.
»20 МАРТА 2003 года: Начинается война в Ираке. Его декларация получила почти единодушную поддержку в Конгрессе США, несмотря на шаткие разведданные, на которых она основана. Белый дом насмехается над оценкой начальника штаба армии США о том, что американские войска должны будут оставаться в Ираке в течение длительного времени. К середине 2017 года в Ираке был убит 4841 военнослужащий США, и проект "Подсчет трупов в Ираке", объединяющий новостные сообщения, оценивает число погибших среди гражданского населения в более чем 173 000 человек. Команды Delta Green проводят десятки операций по обеспечению сохранности артефактов и рукописей, подозреваемых в неестественном происхождении.
»14 АПРЕЛЯ 2003 года: Проект "Геном человека" завершает расшифровку большей части человеческого генома.
»21 ИЮНЯ 2003 года: Ни один из хозяев Судьбы, Эмир Агдеш или Стивен Алзис, не посещает ритуалы культа в день летнего солнцестояния и больше не появляется в Нью-Йорке. Повелители Судьбы начинают войну между собой, предположительно с помощью атак Дельты Грин. Серия смертельных столкновений во время отключения электроэнергии на северо-востоке 14 августа 2003 года, похоже, окончательно сломала Судьбу организации. Освобожденные от своих хозяев и более трудные для отслеживания, чем культ, отдельные маги с безумными амбициями становятся все более опасными угрозами.
»6 ИЮЛЯ 2003 года: Бывший американский дипломат Джозеф Уилсон публикует колонку в "Нью-Йорк Таймс", в которой говорится, что Белый дом направил его в Нигер в феврале 2002 года для расследования предполагаемой покупки урана Ираком, что он заключил, что такой сделки не было, и что он подозревает, что разведданные, оправдывающие войну в Ираке, были искажены, чтобы преувеличить иракскую угрозу.

»14 ИЮЛЯ 2003 года: обозреватель Washington Post Роберт Новак публикует колонку, в которой преуменьшается влияние расследования Джозефа Уилсона в Нигере в феврале 2002 года и ставится под сомнение причина, по которой ЦРУ попросило его сделать это. Новак идентифицирует жену Уилсона Валери Плейм как тайного сотрудника ЦРУ, ссылаясь на два источника в Белом доме. Последующие расследования выявили заместителя госсекретаря Ричарда Армитиджа в качестве источника и породили подозрение, что утечка была политической расплатой за колонку Уилсона. Советник вице-президента Чейни И. Льюис “Скутер” Либби был осужден в марте 2007 года по четырем уголовным обвинениям, связанным с утечкой. Президент Буш смягчает свой приговор в июле этого года.
»10 ОКТЯБРЯ 2003 года: Без объявления и только с минимальными документами, требуемыми законодательством штата и федеральным законодательством, малоизвестный китайский инвестиционный консорциум под названием Star Holding and Investment покупает Whole Earth Enterprises, частного корпоративного владельца Club Apocalypse и Conqueror Worm Music.
»28 АПРЕЛЯ 2004 года: Почти через год после того, как "Международная амнистия" впервые сообщила о жестоком обращении американцев с заключенными в тюрьме Абу-Грейб в Ираке, широкое внимание привлекают сообщения в 60 Minutes II и в "Нью-Йоркере". Злоупотребления в других тюрьмах вскрываются позже.
»29 АПРЕЛЯ 2004 года: Лидеры Программы и канадской M-EPIC встречаются впервые с момента распада MAJESTIC. Организации вскоре развивают комфортные рабочие отношения. В течение следующих нескольких лет многочисленные неестественные тома, найденные в ходе операций Программы, попадают в библиотеки M-EPIC для изучения, и полученные в результате разведывательные отчеты отправляются обратно, чтобы помочь работе Программы.
»8 АВГУСТА 2004 года: лидер Тонг Шукоран Чо Чу-цао приказывает ба́нде разорвать все связи с мексиканским картелем Норте дель Валье, который был втянут в войну, приведшую к тысячам арестов и убийств. Когда картель возражает, Тонг Шукоран использует неестественные методы, чтобы “уничтожить” десятки известных членов картеля, которые считали себя хорошо защищенными, и наказать некоторых способами, которые приводят в ужас даже самых кровожадных торговцев наркотиками.
»26 ДЕКАБРЯ 2004 года: Мощное землетрясение в Индийском океане вызвало цунами, в результате которого погибло по меньшей мере 184 000 человек, в основном в Индонезии и Шри-Ланке.

TOP SECRET

Менее Чем Дружелюбный

За годы своего существования вне закона с 1970 по 2002 год Delta Green работала с десятками так называемых “Товарищами”. Товарищи были в основном специалистами, которые привнесли в миссию уникальные навыки. Обычно им очень мало рассказывали о Дельте Грин — в большинстве случаев даже не называли ее названия. Многие Товарищи все это время думали, что работают с законным, но теневым правительственным агентством.

К 2000-м годам Товарищи были не просто интеллектуалами и исследователями, которые предоставляли информацию о неестественном. В их число также входили бывшие агенты Delta Green, пониженные до Товарищеского статуса. Некоторые бывшие агенты были понижены в должности из-за физических недугов, другие - из-за того, что их уволили принимающие агентства из-за психологических проблем.

После 11 сентября стало все труднее и труднее сохранять верность Товарищеских отношений незаконному заговору Дельта Грин. Война с терроризмом открыла бесчисленные новые возможности для операций. Товарищи , агенты с пониженным рейтингом и ранее агенты с черными пятнами были привлечены в качестве активных агентов.

Иногда агенты, разбросанные по всему миру, могли обеспечить Товарищеские отношения только разведывательной и организационной поддержкой, в то время как другие Товарищи выполняли тяжелую работу. Отдельные ячейки заговора были вынуждены руководить своими собственными микро-заговорами. Некоторые товарищи решили, что Дельта Грин мало что может сделать для них, чего они не могли бы сделать сами. Агенты часто обнаруживали, что ведут переговоры с дружественными организациями, чтобы обеспечить их услуги.

Когда директор Смит завербовал всех старых агентов "Дельта Грин", которые хотели участвовать, он обратился к Товарищи , которых знали он и его люди. Некоторые остались верны ячейке А, но многие были рады присоединиться к более законной, хорошо финансируемой операции.

К 2004 году A-cell обнаружила, что их сеть Товарищей превратилась в нечто совершенно иное. Опасное меньшинство из них даже сотрудничало с подозрительными группами или отдельными лицами, которые не представляли непосредственной угрозы. Ходили слухи, что некоторые бывшие Товарищи были соблазнены знаниями и силой, которые мог принести контакт с существами более высокого измерения.

Одним из приоритетов Дональда По как лидера "Преступников" было вернуть эти дружеские отношения в лоно. Он не мог позволить себе потерять доступ к их талантам и ресурсам. Заставить Товарищей отвечать на звонки A-cell было вопросом восстановления лояльности. Люди По научились быть более откровенными в отношении истинной природы заговора

Война в Ираке

Война в Ираке началась в начале 2003 года с кампании бомбардировок “шок и трепет” и наземного вторжения, которое быстро сокрушило иракскую оборону. США и их союзники воевали в Ираке уже год, и многонациональные группы специальных операций сотрудничали, чтобы воспользоваться более мягкими правилами ведения боевых действий в некоторых странах. Агенты "Дельта Грин" были одними из первых на местах, воспользовавшись хаосом, чтобы совершать набеги на святые места, музеи, художественные галереи и дома, подозреваемые в хранении неестественных томов и артефактов. Они нашли очень мало.

Война оказала бы глубокое влияние на деятельность Программы и Преступников. Печально известные поддоны с наличными, отправленные Государственным департаментом для поддержки союзных войск, обеспечили желанное вливание средств, когда они были перенаправлены агентами-преступниками. Затяжная война, которая официально продолжалась восемь лет, обеспечила готовую платформу для операций на Ближнем Востоке. Это обеспечило постоянный приток ветеранов боевых действий, всегда ценных для Дельта Грин.

Это также научило руководителей Программы и Преступников тому, чего не следует делать. Это доказало опасность подбора разведывательных отчетов для достижения цели, а не для постановки целей вокруг разведки. Это научило их осознавать высокомерие решений, принимаемых на основе веры, а не фактов, и искушение добиться немедленного успеха с риском долгосрочной катастрофы. Это полностью подтвердило их решение держать политических лидеров и правительственную бюрократию на расстоянии вытянутой руки.

Самое главное, что руководители Программы воочию убедились в неизбежности разоблачения заговоров, которые позволили себе разрастись. Программе не было еще и шести месяцев, когда началась война.

Хаос войны и провалы в секретности привели к тому, что руководители Программы решили сохранить организацию небольшой, сопоставить все и всегда иметь способы дискредитировать всех, кто знает правду.
Жесткие протоколы, вдохновленные войной в Ираке, позволили Программе выполнить свою миссию без обнаружения, чему препятствовали только ее собственные ограничения.

Охотники за головами

С 2002 по 2008 год отношения между заговором Дельты Грин и Программой оставались напряженными, но сердечными. Обе группы стремились к тому, что они считали своими соответствующими миссиями. По крайней мере, поначалу Преступники действовали только в Северной Америке, в то время как Программа действовала по всему миру, везде, где вооруженные силы и разведывательные подразделения США были развернуты для борьбы с терроризмом.
Хотя Преступники и Программа редко работали вместе, были случаи, когда одна группа передавала задания другой, когда они чувствовали себя плохо подготовленными для их выполнения. Этот нейтралитет длился недолго.
Почти с самого начала Программа следила за недовольными Товарищами Преступников и агентами, которые были понижены до Товарищей или вообще занесены в черный список.
В начале 2004 года в рамках Программы началась вербовка недовольных заговорщиков. Им было что предложить. Те, кто собирается работать на Программу могли рассчитывать на материально-техническую и разведывательную поддержку; им больше не придется выпрашивать, занимать или красть то, что им нужно для выполнения работы. Но самое главное, присоединение к Программе означало официальное признание. Даже если это было всего лишь признание их коллег-агентов, это был подъем морального духа, с которым Преступники никогда не могли сравниться. Многие согласились присоединиться.
Когда A-cell узнала о попытках Программы завербовать своих отбросов, первой реакцией была терпимость. В конце концов, если бы Преступники хотели использовать этих людей, они бы их оставили. Когда Программа начала приближаться к персоналу, который отказался работать с Преступниками, снова заговор посмотрел с другой стороны

Этот персонал уже отклонил предыдущие приглашения вернуться к Преступникам. Если бы Программа могла заставить их работать, все к лучшему.
Но когда Программа попыталась переманить активных агентов подальше от Преступников, они просчитались. Многие агенты-преступники были частью заговора на протяжении десятилетий, некоторые из них еще в 1970-х годах. Они были лояльны к A-ячейке и сообщали о контактах. A-яйчейка приказал самым надежным из этих новых агентов присоединиться к Программе в качестве шпионов. Что касается остальных, то A-ячейка знала их имена. Тем не менее, в течение следующего десятилетия стало ясно, что самой большой угрозой для "Преступников" было их стареющее членство. Набор новых сотрудников замедлился, главным образом потому, что к потенциальным новобранцам Программа обращалась в первую очередь.
В то время как Преступники были полны решимости показать, что у них все еще есть все необходимое для выполнения миссии, Программа расширяла свое влияние.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
КАДАТ

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

В Пнакотических рукописях “Кадат в Холодной пустыне” описывается как “за пределами Ленга и как “дом богов Земли”. Классические и средневековые авторы помещали его либо в ледяные горы внутренней Азии, либо где-то за пределами физического мира. Он мистически связан со священными горами Хатег-Кла и Нгранек (возможно, Нанга Раник, в Гиндукуше), которые служат “столпами на Небеса” в пнакотических знаниях и теософии Рэндольфа Картера, соответственно, очень похожи на гору Меру в мифологии хинди.

• Панфилио де Самакона упоминает “гору Кадат” как находящуюся “недалеко от Южного полюса” в своем Повествовании О Подземном мире (около 1545 года).

• Геолог Уильям Дайер предположил, что невероятно высокий горный хребет, который он наблюдал в глубине Земли Уилкса во время Антарктической экспедиции 1930 года в Мискатонике, мог быть источником мифа о Кадате. В этом контексте упоминание Некрономикона о “ледяной пустыне Юга”, где выгравирована печать Древних, может также относиться к Антарктическому Кадату.

• Томас Данфорт, выживший в той экспедиции, определил изначальный город Древних Вещей как Кадат, “дом богов земли”.

• В апреле 1952 года рейдеры "Дельта Грин" (в рамках операции "ЮЖНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО") ликвидировали аргентинскую попытку спасти материалы о древних вещах с нацистской базы в другом антарктическом районе на Земле Королевы Мод. Каротехия, возможно, основали эту исследовательскую станцию, Point 102, в попытке самостоятельно найти Кадат.

• В декабре 1957 года Вторая советская антарктическая экспедиция установила станцию Восток в 290 км от координат города Элдер-Тинг в Кадате, указанных в отчете Дайера.

• В 1958 году Третья советская экспедиция обнаружила горы Гамбурцева, хребет размером с Альпы, погребенный на 600 метров ниже ледяной шапки. В 2009 году проект AGAP нанес на карту горы с помощью проникающего сквозь лед радара.

• В 1993 году лазерная альтиметрия подтвердила существование подледного озера Восток под станцией Восток. Российская команда пробурила лед в 2012 году, достигнув воды, которая была изолирована в течение 25 миллионов лет.

• В 1997 году с помощью лазерной томографии археологи Вольфганг Райх и Гилберт Остин обнаружили монументальный каменный комплекс, погребенный в двух милях под хеттским культовым местом Каратепе. Получившее название “Кадат” в таблоидах, исчезновение так называемого “Блока а-Абхи” (относящегося к хеттскому божеству подземного мира) и обрушение их зондирующего туннеля завершили раскопки. Странное поведение Гилберта и Райха подразумевает возможное неестественное заражение.

• MAJESTIC мог приобрести блок а-Абхи с надписью во время операции "ЧЕРНАЯ ГОРА", в ходе которой в 1997 году был создан трубопровод с оружием для сирийских курдских повстанцев.

031-51939 o-46

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ЛЕН

"Ледяное пустынное плато" Ленга скользит между Землей и другими измерениями. Его предполагаемое географическое местоположение на Земле (или по касательной к Ней) зависит от оккультного источника.

- В своей книге "Unaussprechlichen Kulten" (1839) фон Юнцт находит "недоступный Ленг" в Центральной (или "Внутренней") Азии.
- Царство Линг в тибетской легенде и следы некрофагии в некоторых обрядах Бон могут происходить от Ленга и его "культа трупоедов", помещающего Ленга в Тибет.
- К северо-западу от округа Зин в Афганистане, в провинции Урузган, находится гора Ленг-и Мулла Аман (высота 2916 метров). Оперативники Delta Green в Афганистане заметили неестественные явления, связанные как с Зином, так и с горой.
- Общая ассоциация народа Тчо-Тчо с Ленгом свидетельствует о возможной связи с "Затерянным городом Гелангги" или Линггиу в штате Джохор, Малайзия.
- Уильям Дайер определил Ленг как центральное антарктическое плато в своем отчете за 1931 год.
- Слухи о том, что Аль-Каида поддерживала "непроходимое горное убежище" в местечке под названием Лайунг, в горах Пакистана, не остались незамеченными в Дельта-Грин.

Возможно, последнее слово по этой теме принадлежит Рэндольфу Картеру:

Люди добрались до Ленга из самых разных океанов.

Его название, вероятно, происходит от китайского lěng, "холодный", хотя некоторые китаеведы утверждают, что оно происходит от léng, что может означать либо "холмистый, крутой, изрезанный", либо "край, угол". Императоры Цинь уничтожили все свитки и тексты, в которых упоминался Ленг, включая Семь Загадочных книг Хсана и песнопения Дхола. Правитель Ленга предположительно является чудовищным высоким ламой, одетым в желтую шелковую мантию и вуаль. Он живет в ламаистском монастыре без окон в центре круга грубых (или разрушенных веками) монолитов. Другой достопримечательностью Ленга является "Старший Фарос", маяк, который испускает в небо светящийся голубой луч, привлекая глупых странников, как мирских, так и оккультных. Согласно "Некрономикону", ламы Ленга носят крылатую собаку в качестве символа своей души. Несмотря на это, оккультные знания редко связывают их с Ноденами Гончих, а скорее с Итла-шуа, Хастуром, Азатотом или Ньярлатхотепом. Фон Юнцт даже повторяет слухи о культе Гатанотоа на плато Ленг, возможно, пережитке золотого века лемурийской эры.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 o-46

»3 МАРТА 2005 года: Программа невольно вербует агента АНДРЕА, бывшего главу службы безопасности коммуникаций Delta Green. Она медленно, незаметно начинает передавать данные между Программой и так называемыми Преступниками Дональда По, облегчая миссии обоих.
»9 МАРТА 2005 года: Дельта Грин направляет команду для расследования самоубийства агента по адресу 1206 Спунер-авеню, Медоубрук, Нью-Джерси. Команда находит смерть и безумие.
»21 МАРТА 2005 года: Шестнадцатилетний Джеффри Вайз стреляет и убивает своего деда и подругу своего деда дома, затем стреляет и убивает семерых и ранит пятерых в своей средней школе в индейской резервации Ред-Лейк, штат Миннесота, прежде чем совершить самоубийство.
»23 МАРТА 2005 года: Взрыв на нефтеперерабатывающем заводе BP в Техас-Сити, штат Техас, унес жизни 15 человек и ранил более 180.
»19 МАЯ 2005 года: В ходе серии рейдов ФБР и УБН агенты "Дельта Грин", "Преступники", арестовывают большую часть Тонг Шукорана и конфискуют активы и имущество "Тайгер Транзит". Главный лидер Тонг Шукорана, Чо Чу-цао, в настоящее время далек от деятельности банды. Преступники даже не узнают о ее существовании.
»1 ИЮНЯ 2005 года: ATF начинает пилотный проект Project GUNRUNNER в Ларедо, штат Техас. Официально запущенный в апреле 2006 года, Project GUNRUNNER перехватывает перекупщиков огнестрельного оружия и нелицензированных дилеров, чтобы предотвратить попадание легального оружия на черный рынок. Операции “Контролируемой доставки” вызвали споры в 2006 году (операция "ШИРОКИЙ ПРИЕМНИК") и 2009 году (операция "ФОРСАЖ"), когда ATF разрешила доставку оружия подозреваемым в Мексике, и оружие оказалось во владении наркокартелей. Оружие, потерянное в ходе этих операций, используется в преступлениях, включая убийство американских Агентов пограничного патруля Брайан Терри в декабре 2010 года.
»15 ИЮЛЯ 2005 года: Компания Genetic Agricultural Products, Inc., управляемая предпринимателем Чо Чу-цао, получает блестящие отчеты и увеличенные заказы от сельскохозяйственных клиентов.
»22 ИЮЛЯ 2005 года: Haley Productions объявляет об отмене шоу "Феномен-Икс", посвященного разоблачению НЛО, ссылаясь на падение рейтингов и слишком мало контрактов на синдикацию. В конце 1990-х годов MAJESTIC и Delta Green использовали Phenomen-X в качестве шахтной канарейки для подозреваемых инопланетных угроз. После MAJESTIC войны и потрясений в Дельта-Грин “Глубокие” источники Phenomen-X перестали звонить, что стоило ему некоторых из лучших историй.

»29 АВГУСТА 2005 года: Ураган "КАТРИНА" обрушивается на Луизиану, затопляя большую часть Нового Орлеана и убивая сотни людей при прорыве дамб. Полиция, федеральные агенты, спасатели и подрядчики изо всех сил стараются обеспечить помощь и безопасность. Среди них агенты Дельта Грин из "Преступников", охотящиеся за упырями клана Демонте, с которыми они впервые столкнулись в 2002 году.
»8 ОКТЯБРЯ 2005 года: Землетрясение унесло жизни более 80 000 человек в Кашмире и северном Пакистане.
»23 НОЯБРЯ 2005 года: Haley Productions продает Phenomen-X, свое отмененное шоу НЛО, компании Digivideomagic, Inc. Digivideomagic нанимает основной персонал Phenomen-X для продолжения шоу в виде серии веб-видео по сниженной цене.
»13 ДЕКАБРЯ 2005 года: Калифорнийские ученые объявляют о создании мышей с человеческими стволовыми клетками в мозге.
»6 ЯНВАРЯ 2006 года: Тысячи иракцев-шиитов демонстрируют после того, как 200 человек были убиты за два дня, начиная то, что некоторые называют Гражданской войной в Ираке.
»15 ЯНВАРЯ 2006 года: Капсула с космического корабля НАСА "Звездная пыль" возвращается с образцами космической пыли и пыли с кометы Wild 2.
»15 АПРЕЛЯ 2006 года: Эмиль Ферст, он же агент Аарон, находит небольшой том со сложным кодом, который намекает на великие тайны. Подозревая, что эти секреты помогут Преступникам противостоять неестественным угрозам с гораздо меньшим риском, он проводит следующие десять лет, расшифровывая и изучая том в строжайшей тайне, никогда не сообщая об этом A-cell.
»9 ИЮЛЯ 2006 года: Команда Дельта Грин "Преступники" выслеживает штаб-квартиру Скопци, непристойного культа Шуб-Ниггурата, уничтожает его лидеров и освобождает десятки восточноевропейских сирот, которых этот культ воспитывал.
»14 СЕНТЯБРЯ 2006 года: Тонг Шукоран заключает сделку с мексиканским картелем Синалоа, предоставляя добавки, позволяющие Синалоа выращивать новые мощные штаммы марихуаны (“Йерба Лока”) и опиума (“Гома Лока”) в обмен на то, чтобы стать главным дистрибьютором картеля в Чикаго.
»4 ОКТЯБРЯ 2006 года: WikiLeaks запускается с утечкой приказов радикального сомалийского лидера об убийстве правительственных чиновников.
»11 ДЕКАБРЯ 2006 года: Правительство Мексики начинает операцию "МИЧОАКАН", открывающую мексиканскую войну с наркотиками в ответ на насилие, связанное с наркотиками.Число погибших в результате конфликта оценивается в 120 000 или более к 2013 году.

»10 ЯНВАРЯ 2007 года: Белый дом объявляет об увеличении численности американских войск в Ираке, сосредоточенных в Багдаде и с войсками, проживающими среди иракцев. Некоторые считают, что этот всплеск привел к снижению насилия со стороны повстанцев к осени 2007 года. Другие отмечают шестимесячное прекращение огня, объявленное лидером повстанцев Муктадой ас-Садром.
»31 ЯНВАРЯ 2007 года: немецкие прокуроры обвиняют 13 сотрудников ЦРУ, в том числе двух пилотов авиационных подрядчиков, в похищении в 2003 году обвиняемого исламиста Халеда эль-Масри, гражданина Германии. Масри говорит, что ЦРУ держало его в Афганистане в течение пяти месяцев допросов и издевательств.
»1 МАРТА 2007 года: Четвертое (и последнее) Программа Международного полярного года изучает Северный и Южный полюсы.
»16 АПРЕЛЯ 2007 года: Выпускник колледжа Сын Хи Чо убивает 32 и ранит 17 в Технологическом институте Вирджинии, прежде чем покончить с собой.
»16 ИЮЛЯ 2007 года: Обширная программа отслеживает передвижения четырех лидеров культа Ктулху, известного как Возвышенный Круг — самозваное современное воплощение Эзотерического Ордена Дагона. Операция приводит агентов к важному ритуалу Круга, где ракетными ударами Программных агентов, летающих на захваченных дронах-хищниках, убивают многих культистов Возвышенного Круга и десятки Глубоких.
»31 АВГУСТА 2007 года: Специальный агент по дипломатической безопасности Жан К. Рихтер пишет докладную записку, описывающую опасное “невмешательство” в управление посольством подрядчиков по обеспечению безопасности Blackwater в Ираке. В записке говорится, что менеджер проекта Blackwater угрожал убить Рихтера и другого следователя, которые проводили расследование слабых методов безопасности фирмы, и что сотрудники посольства встали на сторону Blackwater против следователей. С 2004 по 2006 год Государственный департамент выплатил Blackwater более 832 миллионов долларов.
»16 сентября 2007 года: охранники Блэкуотера убили 17 мирных жителей в Багдаде. Четверо охранников в конце концов попадают в тюрьму за убийства. Пентагон отменяет некоторые контракты Blackwater. Конкурирующая корпорация Брекенридж входит в число многих, кто заполняет пробел в обслуживании.
»22 ОКТЯБРЯ 2007 года: США и Мексика объявляют об Инициативе Мериды, в рамках которой США поставляют Мексике самолеты, оружие, оборудование для наблюдения и обучение для борьбы с незаконным оборотом наркотиков. К 2015 году США выделят на эти цели почти 2,5 миллиарда долларов.
»15 НОЯБРЯ 2007 года: Циклон Сидр убивает тысячи людей в Бангладеш.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ:
УРАГАН "КАТРИНА"

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

29 августа 2005 года штормовые волны, вызванные ураганом "Катрина", вызвали 53 прорыва дамб, окружающих Новый Орлеан. Нация в ужасе наблюдала, как городские, государственные и федеральные правительства почти на всех мыслимых уровнях не справлялись с катастрофой в течение почти недели.

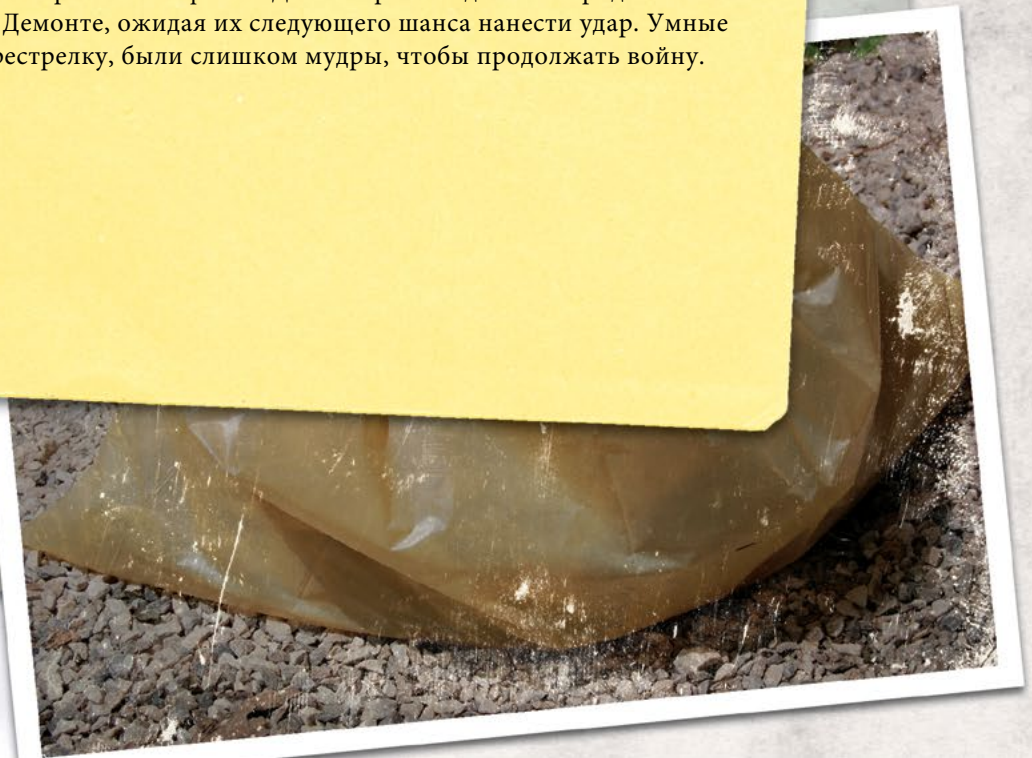
Они были не единственными людьми, не подготовленными к тому эффекту, который произвела на Новый Орлеан ураган "Катрина". Клан Демонте — семья упырей, которая преследовала и питалась мертвецами Нового Орлеана с 1788 года, — также была совершенно не готова. В течение двух столетий они скрывали свою нечеловеческую природу с помощью гипергеометрии. Они владели почти всей похоронной индустрией в Новом Орлеане, машиной, с помощью которой они могли незаметно собирать и питаться мертвыми. Они никогда раньше не покидали город, будучи невосприимчивыми к эпидемиям, которые опустошили его в прошлом столетии, и пережили так много сезонов ураганов, что стали самодовольными.

Они были непобедимы, по крайней мере, так они думали до того, как ураган Катрина обрушился на землю. Затем дамбы рухнули. Город начал тонуть и был завален тысячами трупов. Такого пиршества не было уже столетие.

Демонте были не единственными, кто воспользовался хаосом после Катрины. "Преступники" отправили в город несколько “эскадронов смерти” с приказом убить всех членов клана ДеМонте, которых они обнаружат. Применялся простой тест: любого, кого поймали за сбором тел после наступления темноты, расстреливали на месте из электрошокеров. Те, кто снова превратился в упырей, были изрешечены пулями. Несколько десятков человек, которых по ошибке ударили электрошокером, были привязаны и сброшены с возвышенности, а позже рассказывал невероятные истории о одетых в черное коммандос, крадущихся в городе. Большая часть невидимой, но громкой стрельбы, которая гремела в первые ночи после того, как начались сборы, была произведена командами агентов Delta Green, расчищавших гнезда упырей. Двадцать упырей были убиты, прежде чемДемонты отступили в тень.

Окно для “горячей войны” было очень коротким, как раз между датами 29 августа 2005 года и 3 сентября 2005 года. После этого в городе было так много сотрудников правоохранительных органов и военных, что ни Демонте, ни Дельта Грин не решились на открытый конфликт. Дельта Грин следила за городом на предмет активности Демонте, ожидая их следующего шанса нанести удар. Умные упыри, проиграв перестрелку, были слишком мудры, чтобы продолжать войну.

031-51937 0-46



CL 108 I follow.

APPROVED FOR RELEASE DATE: 26-Jul-2010

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ОПЕРАЦИЯ АКТИВНАЯ СТАТИЧЕСКАЯ

В 2007 году операция в Чикаго развернулась в нечто, что на короткое время стало гораздо более масштабным. Единственный экземпляр "Короля в желтом" попал в руки режиссера по имени Виктор Коррелл, который был на грани прорыва в Голливуд. 22-минутный фильм, который он снял после прочтения запрещенной книги, под названием "Песня перед путешествием", по словам избранной аудитории, присутствовавшей на нем, был возвышенным, совершенным и непохожим ни на что до этого.

Ни один человек из 53, присутствовавших на его премьере, не был бы жив через месяц. Команда Delta Green, возглавляемая стареющими "преступниками", безжалостно искореняла все зачатки инфекции, в том числе несколько копий книги и онлайн-клипов из фильма. В разгар “вспышки” целый жилой квартал Чикаго, по-видимому, перешел в квантовую суспензию, которую создает книга, под названием Каркоса.

Последние два выживших члена команды были устранены после того, как их сочли “зараженными".

RED CARD

МАТРИЦА УГРОЗ
ИЗОБРАЖЕНИЕ КОРОЛЯ В ЖЕЛТОМ

В пьесе "Король в желтом" незнакомец приходит на бал-маскарад в далеком Ихтиле. Он показывает, что из всех гуляк только он не носит маски. Фарфоровый изгиб его лица - это его кожа. Он возвещает конец их мира.

Эта пьеса, написанная во Франции в 1890-х годах, искажает человеческие умы и открывает в них двери. Его отчаяние выплескивается в реальность и превращает все вокруг читателя в ужас. Или так говорят некоторые. Другие утверждают, что это шов в ткани реальности, который, будучи разорван, начинает разрушать само существование. Некоторые верят, что Король в желтом, бледная фигура из этой пьесы, каким-то образом появляется в реальном мире, злобное существо, украшенное древней золотой тканью, с фарфоровой маской. Для других все еще это серия символов и кодов, встроенных в реальность, отмеченных одним ужасным символом, который вызывает безумие и смерть.

По правде говоря, все это так. Это не один из них. Это все, что находится на грани человеческого понимания. Умы открываются, чтобы принять вклад этой неестественной силы, и их затопляет, смывает и уничтожает поток безумия. Некоторые навсегда погружаются в этот приливный ил воображения.

Что такое Король в желтом? Это край человеческой мысли и порядка, и, как таковой, никогда не может быть по-настоящему определен. Вот как загнать ваших агентов за грань в дебри Каркосы.

• БОЛЕЗНЬ В РЕАЛЬНОСТИ: Короля в желтом и все, что он представляет, лучше всего воспринимать как болезнь. Она распространяется через искусство, общение с другими инфицированными людьми и местами, а также идеи. Эти идеи сосредоточены в пьесе под названием "Король в желтом", но ее можно найти во многих местах, людях и вещах. Будучи выпущенным на волю, он распространяется очень похожим образом на обычную болезнь. Ни одно сознательное существо не обладает иммунитетом.

• ЦЕЛИ: В отличие от большинства неестественных угроз, с которыми сталкивается Дельта Грин, силы Короля в Желтом, похоже, сосредотачивают свои усилия на заражении умов людей. В то время как Великие Древние часто находят, развращают и уничтожают человечество, для них это просто побочный эффект; для Короля в Желтом эта инфекция, по-видимому, является целью.

• ВОЗМОЖНО ВСЕ: Квантовая суспензия Каркозы — мир, зараженный и искаженный концепциями Короля в Желтом, — делает обычное пространство-время неуместным. Хуже того, Каркоса и ее обитатели могут убедительно изображать нормальных существ. В Каркозе, или имея дело с силами короля, все остается возможным.

• РАСПАД: По мере того, как мир перетасовывается в новую эру беспорядка, распада и отступления, силы короля не могут быть далеко позади. Полуправде и откровенной лжи придается такое же значение, как доказуемым фактам и строгой науке. Стоит ли удивляться, что некоторые считают этот мир безумным?Или, может быть, только сейчас, чтобы быть в здравом уме?

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
КАРКОЗА

YELLOW CARD

Каркоза - это название, данное суспензии мысли и квантовой возможности, которая существует между человеком и Великими Древними. В этом потоке человеческая мысль втягивается в пустоту и заполняет пространство возможностей мыслями, мечтами и идеями, ставшими “реальными”. Обычный коллапс формы волны, вызванный механическим наблюдением, становится танцем множества форм волны — тысячи результатов становятся возможными или невозможными одновременно. Им правит существо, известное как Король в Желтом, или иногда Хастур.

Каркоса, похоже, действует и реагирует на человеческую мысль, меняется и перенаправляется в рамках человеческих представлений о страхе, беспорядке и хаосе. Это оказывает чрезвычайно сильное воздействие на рассудок. Подобно слизняку, Каркоза обволакивает и переваривает людей, сжигая их разум, даже когда их разум меняет мир. Все, что остается позади, - это отголоски их мыслей и восприятий, навсегда задержавшиеся в этом захолустье реальности.

Возможные соединения с Каркозой можно найти по всему миру:

• В древней Монголии под властью Му; его приход создал пустыню Гоби. Он дал свое название средневековому монгольскому городу Хар-Хота (“черный город”).

• В городе Каркассон, Франция; культ Цатоггуа, возможно, открыл там портал в Каркосу во время Альбигойского крестового похода 13 века.

• На острове Ла Чертоза в Венецианской лагуне.

• Резиденция Верховного комиссара Великобритании по делам Малайзии в Куала-Лумпуре, называемая Каркоса-Хаус. Спроектированный в 1896 году архитектором А. Б. Хаббеком, он известен Дельте Грин как главная станция РЫБ в Юго-Восточной Азии.

• Поглощение и включение планеты Yhtill где-то в созвездии Тельца, возможно, на орбите Альдебарана.

• Везде, где читается или исполняется пьеса "Король в желтом" (запрещенная во Франции в 1895 году).

• Это включает Гринвич-Виллидж в 1955 году, когда пьеса была исполнена под названием "Ее серая песня". Семнадцать человек погибли во время последовавшей операции "БРИСТОЛЬ", в ходе которой в Нью-Йорке был открыт пространственный портал toCarcosa.

• В далеком будущем как разрушенный город на территории нынешней Калифорнии.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

»26 МАРТА 2008 года: Wikileaks публикует документы Церкви Саентологии "Операционный тетан", в которых подробно описывается секретная космология Л.Рона Хаббарда.
»7 АПРЕЛЯ 2008 года: Чо Чу-цао, видная молодая бизнес-леди происхождения Чо-Чо, запускает Альянс по защите интересов Чаучуа и Америки (CAAA), чтобы улучшить свое положение в обществе и политике США и противостоять расизму. Чо целый день попадает в заголовки газет во время телевизионного интервью, называя выводы социолога о необычных психических заболеваниях и насилии в общинах Чошуа "расистской лженаукой, не подходящей для журнала сновидений френолога".
»2 МАЯ 2008 ГОДА: Циклон Наргис унес жизни более 100 000 человек в Мьянме.
»12 МАЯ 2008 ГОДА: землетрясение в провинции Сычуань унесло жизни более 87 000 человек в Китае.
»3 ИЮЛЯ 2008 года: Агент Нолан сбегает из психиатрической лечебницы, контролируемой Дельта Грин. Его бывшие партнеры агент Ник и агент Нэнси исчезают в течение следующих нескольких дней.
»16 ИЮЛЯ 2008 года: После недельного поиска в сотрудничестве с Преступниками Программа захватывает агента Нэнси в заброшенном убежище от радиоактивных осадков, покрытом кровью. Программа уничтожает приют и берет Нэнси под стражу, сообщая Преступникам, что она мертва.
»27 ИЮЛЯ 2008 года: Джим Дэвид Адкиссон, намереваясь убить либералов и демократов, стреляет и убивает двоих и ранит семерых во время детского музыкального представления в унитарианской церкви в Ноксвилле, штат Теннесси.
»14 сентября 2008 года: Ряд лидеров Тонг Шукорана, осужденных по незначительным обвинениям в 2005 году, освобождены. Банда возобновляет свою работу, но не занимается контрабандой. Он продолжает продавать добавки, полученные из GAP, картелю Синалоа на наличной основе.
»3 НОЯБРЯ 2008 года: Исследователи проекта MAJESTIC РАССКАЗЫВАЮТ, что в настоящее время под управлением Программы и Мартовских технологий запускают Проектные СКВАЖИНЫ. Он будет реализован в 2012 году.
»20 ЯНВАРЯ 2009 года: президент Барак Обама вступает в должность. Программа придерживается своей политики не информировать Белый дом о своем существовании или угрозах, с которыми он сталкивается, без крайней необходимости.
»14 ФЕВРАЛЯ 2009 года: Столкнувшись с растущими противоречиями и потерей контрактов Госдепартамента, Blackwater реструктурирует и ребрендирует себя как Xe Services.
»27 ФЕВРАЛЯ 2009 года: Президент Обама устанавливает график вывода американских войск из Ирака.

EXEMPT from automatic declassification per E.O. 11652, Sec. 5(E)(2)
TURNER / CIA 28 JAN 1978
Name Agency Date
2020
JUL 15 1918
A-9

»7 МАРТА 2009 года: CDC сообщает о широко распространенном свином гриппе, вспышке, которая началась в Веракрусе, Мексика, и вскоре будет
признана пандемией.
»3 АПРЕЛЯ 2009 года: Дживерли Антарес Вонг стреляет и убивает 13 и ранит 4 в центре иммиграционных услуг в Бингемтоне, штат Нью-Йорк, прежде чем покончить с собой.
»20 АВГУСТА 2009 года: "Нью-Йорк Таймс" сообщает о контрактах ЦРУ с компанией, ранее известной как Blackwater, начиная с 2004 года, на захват или убийство боевиков "Талибана" и "Аль-Каиды".
»4 НОЯБРЯ 2009 года: Итальянский суд заочно признал виновными 22 подозреваемых или известных сотрудника ЦРУ и полковника ВВС США, а также двух итальянских агентов SIMI в 2003 году в убийстве подозреваемого исламиста Абу Омара. ЦРУ выдало Омара Египту, где он был заключен в тюрьму и предположительно подвергался пыткам в течение четырех лет без предъявления обвинений.
»5 НОЯБРЯ 2009 года: майор армии США. Нидал Хасан, психиатр в Форт Худ, штат Техас, стреляет и убивает 13 человек и ранит более 30, прежде чем быть раненым и арестованным гражданской полицией базы.

ON

ions, 1985

des of effort, the So
aled and, in some res
tegic arsenal and the
apabilities and intentio
lanners and policymak
f Soviet research and c
ould structure U.S. for
nd attempt to limit the
at the center of debate

os and
on a
fort to
. Soviet

ly
and 10
as a major

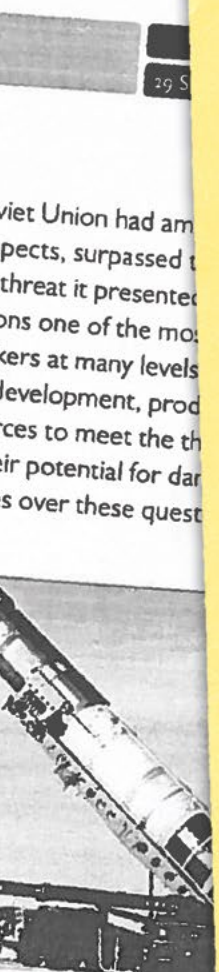
ategic
dated 3
to

ГРУ СВ-8 эволюционирует

Крупнейшее российское агентство внешней разведки, ГРУ — "Главное разведывательное управление", — является ключевым компонентом агрессивной политики своей страны в 21 веке. Группа была сформирована для сбора, обобщения и анализа военной разведки, а также сбора внешней разведки с особым упором на техническую и научную разведку для СССР. ГРУ также контролировало развертывание советских сил специального назначения, Военного специального назначения, или Спецназа, для тайных военных действий. Будучи всегда младшим по отношению к более политическим службам государственной безопасности, ГРУ не было расформировано после распада Советского Союза. Спецподразделение 8 ГРУ (Специальный отдел 8 ORS V-8) занимается расследованием неестественного с 1920-х годов. В 2001 году ГРУ SV-8 работало с MAJESTIC и Delta Green, чтобы уничтожить Каротехию. С тех пор многое изменилось в России и в SV-8.

После банкротства Россия превратилась в международного энергетического гиганта, увеличив свой ВВП на восемьсот процентов. Россия выиграла Вторую чеченскую войну, выиграла российско-грузинскую войну, аннексировала Крым у Украины и успешно вмешалась в Сирию. Государственный контроль над средствами массовой информации почти тотален. Диссидентов, политических оппонентов и врагов государства нагло арестовывают дома и убивают за границей. Даже олигархи-миллиардеры должны преклонить колено перед Кремлем. Каждый успех порождал больше уверенности и амбиций. В 2017 году Америку терзают подозрения в российском вмешательстве в выборы 2016 года и влиянии на Белый дом.

В период с 2008 по 2010 год российские военные реформы включали некоторые серьезные изменения в ГРУ. Весь спецназ был переведен из ГРУ в командование театра военных действий.



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
КОНЕЦ КЛУБНОГО АПОКАЛИПСИСА

YELLOW CARD

Китайская инвестиционная фирма Star Holding and Investment приобрела 55-этажное здание Teese в 2008 году и превратила его в роскошные кондоминиумы под брендом "Девяносто Восемь и Лекс". Глубокие подвалы, в которых находился клуб Apocalypse, закрытый с 2003 года, были преобразованы в подземную парковку и хранилище для жителей, а несколько глубоких туннелей были тщательно заблокированы.

Многие жители Нью-Йорка оплакивали потерю подлинной части ночной жизни Нью-Йорка. Жители проектов государственного жилья, которые стояли через дорогу от клуба Apocalypse с момента его открытия в 1969 году, не были среди скорбящих. Полицейских из 23-го участка, расположенного в пяти кварталах к северу, все чаще можно увидеть на улицах после сноса клуба и появления богатых жильцов кондоминиумов. Борьба с полицией и богатыми гораздо предпочтительнее частых исчезновений, в основном незарегистрированных, которые преследовали окрестности в старые времена. Туннель Метро-Северной железной дороги Парк-авеню выходит в конце квартала, проходя над землей на север в Бронкс и дальше.

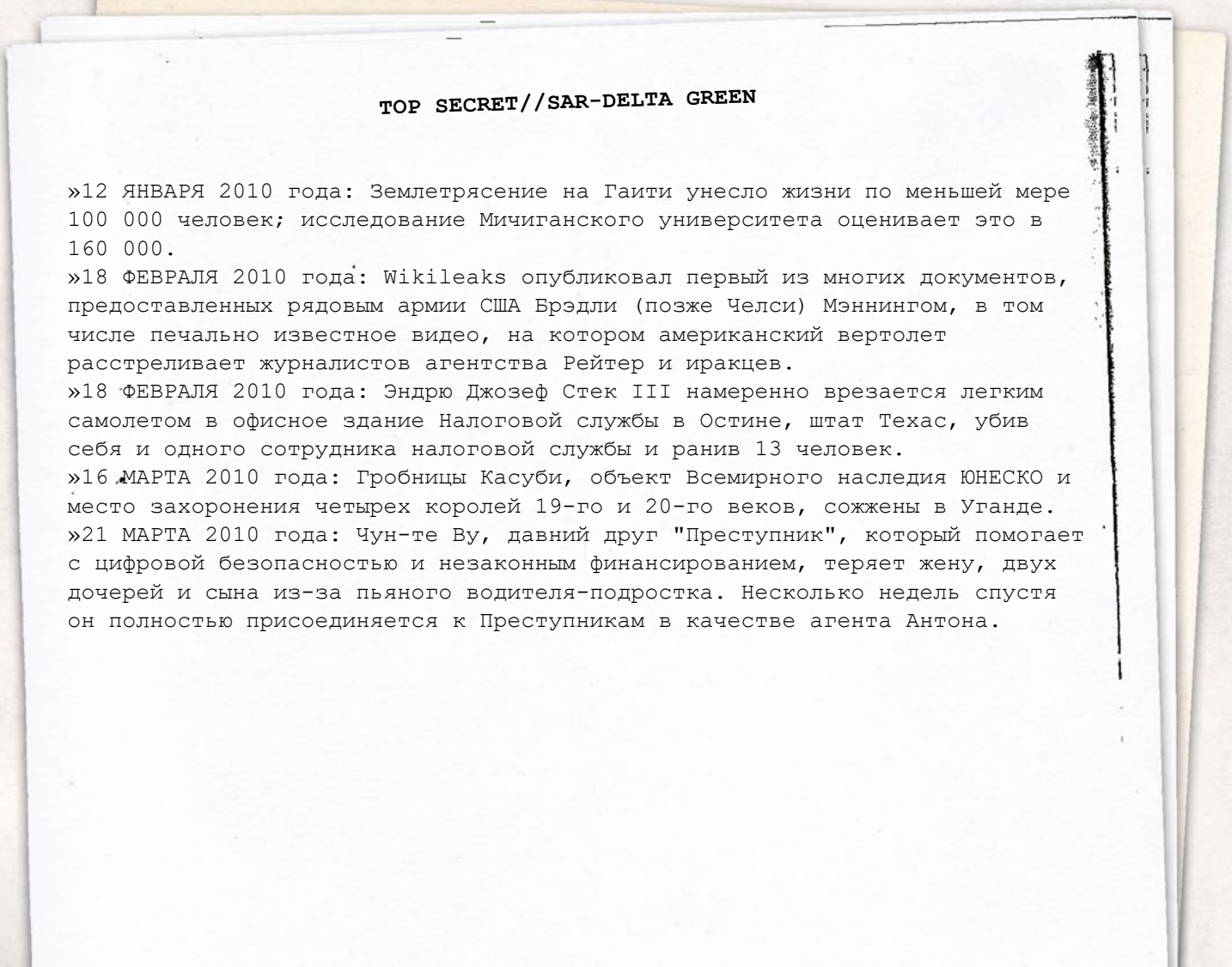
Пройдя в туннель около двадцати метров, городские исследователи обнаружили дверной проем, который был залит цементом, но который уступил место нескольким ударам кувалды. Затхлый боковой туннель ведет к винтовой лестнице, которая спускается на пятнадцать метров, пока не заканчивается обломками. В 2014 году любопытный исследователь, действуя по наитию, начал отмечать стену на вершине обломков. Щебень просел на 2,5 метра с тех пор, как была установлена первая отметка.

CUT ALONG THIS LINE

Эти значительные бюрократические, операционные и бюджетные потери были частично возмещены в 2013 году, когда некоторые подразделения Спецназа были возвращены под контроль ГРУ. Что еще более важно, генерал Валентин Корабельников, кадровый офицер ГРУ, возглавлявший ГРУ с 1997 года, был вынужден уйти в 2009 году. Даже во время этой суматохи SV-8 оставался бюрократически незаметным, хотя и с анемичным бюджетом и крошечным штатом офицеров. Руководство SV-8, возможно, и смирилось бы с такой ситуацией, но они, как и генерал Корабельников, не могли существовать вечно.

В 2010 году два офицера SV-8 довели существование SV-8 до сведения министра обороны в попытке обеспечить больший статус и финансирование. Как только реальность инопланетных технологий и эффективность гипергеометрии были продемонстрированы, Кремль принял непосредственное участие. Видя тактические и стратегические преимущества, присущие этой "инопланетной технологии", Кремль признал архив SV-8 в качестве актива, подлежащего использованию. Некоторые в SV-8 решительно возражали против этого безрассудного плана, но к 2013 году эти мужчины и женщины были вынуждены уйти на пенсию, были переведены на новые должности или умерли. Один или двое, возможно, даже были убиты.

Сегодня ГРУ СВ-8 хорошо финансируется и укомплектовано персоналом, но его миссия коррумпирована. Теперь он стремится к знанию неестественного и средств его использования. Полковник Владимир Арбатов, бывший помощник архивариуса, который привез SV-8 в Кремль, является нынешним директором. ПОЛ. Арбатов пообещал Кремлю чудеса, чтобы вернуть России баланс мировых сил, и были некоторые неудачные успехи. Реальность, однако, такова, что неестественное использует вас больше, чем вы когда-либо могли бы использовать. Немногие искатели запретных знаний намеревались стать рабами Внешних Богов. Даже безумные колдуны нацистской Каротехии не хотели этого. Все, чего они хотели, - это власти. Они закончили чем-то иным, чем люди.



TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»12 ЯНВАРЯ 2010 года: Землетрясение на Гаити унесло жизни по меньшей мере 100 000 человек; исследование Мичиганского университета оценивает это в 160 000.
»18 ФЕВРАЛЯ 2010 года: Wikileaks опубликовал первый из многих документов, предоставленных рядовым армии США Брэдли (позже Челси) Мэннингом, в том числе печально известное видео, на котором американский вертолет расстреливает журналистов агентства Рейтер и иракцев.
»18 ФЕВРАЛЯ 2010 года: Эндрю Джозеф Стек III намеренно врезается легким самолетом в офисное здание Налоговой службы в Остине, штат Техас, убив себя и одного сотрудника налоговой службы и ранив 13 человек.
»16 МАРТА 2010 года: Гробницы Касуби, объект Всемирного наследия ЮНЕСКО и место захоронения четырех королей 19-го и 20-го веков, сожжены в Уганде.
»21 МАРТА 2010 года: Чун-те Ву, давний друг "Преступник", который помогает с цифровой безопасностью и незаконным финансированием, теряет жену, двух дочерей и сына из-за пьяного водителя-подростка. Несколько недель спустя он полностью присоединяется к Преступникам в качестве агента Антона.

МАТРИЦА УГРОЗ
ТАДЖИКСКИЕ БРАТВЫ

RED CARD

Это братство русской мафии сформировалось в конце 1980-х годов вокруг ядра ветеранов афганской войны. Во время конфликта взвод 40-й армии случайно вошел в Ленг. Выжившие заключили сделку: живые люди в обмен на изумруды и рубины. Подкупленная ФСБ предполагает, что таджбегские занимаются торговлей девушками в Китай, но тогда также предполагает, что 50-летним ветеранам боевых действий все еще за 20.
Путешествие по Ленгу многое говорит о человечестве, в том числе о процессе старении . Они татуируют маяки и крылатых гончих на своих торсах, рога на головах и расширенные рты на лицах.
“Лондон, Англия” или просто “Лондон” - это их код для Лэнга, и они используют пустые особняки олигархов в Мейфэре в качестве импровизированных безопасных домов.
SCD9 Скотланд-Ярда подозревает Таджбегских в краже драгоценных камней и антиквариата в 2014 году (в том числе нефритового амулета в форме крылатой гончей) у Christie's.Дельта Грин сталкивалась с Таджикские во время миссий в Афганистане и более чем на нескольких автомобильных стоянках по всему миру.

9 АПРЕЛЯ 2010 года: Digivideomagic, Inc. объявляет о “захватывающей эволюции” в истории продолжительного разоблачения феномена НЛО-Х. будет выпускаться в виде еженедельного веб-сериала, но вместо этого станет PX, он больше не будет полутени, зонтичным брендом для всех и всех участников, которые хотели поделиться своими собственными записями странных явлений с печатью подлинности. PX Penumbra делится доходами от рекламы с участниками Phenomen-X, которые представляют собой смесь теоретиков заговора и насмешливых хипстеров. Затраты на собственное производство снижаются до нуля, а аудитория увеличивается, обеспечивая выживание бренда.

»20 АПРЕЛЯ 2010 года: В Мексиканском заливе взрывается морская нефтяная вышка, которой управляет Transocean для BP, Deepwater Horizon. В результате несчастного случая 11 человек погибли и 17 получили ранения. В результате разлива нефти произошла крупнейшая экологическая катастрофа в истории США.
»4 МАЯ 2010 года: С помощью подкупленного охранника бывший директор MAJESTIC Гэвин Росс сбегает из-под стражи Программы.
»6 МАЯ 2010 ГОДА: Внезапный крах на триллион долларов длится 36 минут, шокируя фондовые рынки. Позже следователи обвиняют трейдера в использовании алгоритмов подмены для автоматического размещения, а затем отмены тысяч ордеров.
»6 МАЯ 2010 года: Исследователи объявляют о завершении секвенирования генома неандертальца. Анализ показывает, что люди и неандертальцы скрещивались.
»20 МАЯ 2010 года: Исследователи объявляют о создании Mycoplasma mycoides JCVI-syn1.0, самовоспроизводящейся синтетической бактериальной клетки.
»27 МАЯ 2010 ГОДА: Брэдли Мэннинг арестован в Ираке и обвинен в утечке секретной информации. Далее следуют обвинения в шпионаже и пособничестве врагу.
»21 ИЮНЯ 2010 года: Финансируемые компаниями Чо Чу-цао, предприниматели Tcho Tcho открывают центр по выращиванию медицинской марихуаны в Колорадо. Подпитываемый неестественными добавками, их продукт является прочным, ароматным, мощным и популярным. Культиваторы Tcho-Tcho появятся в дюжине штатов и Вашингтоне, округ Колумбия, в течение следующих нескольких лет.
»15 ИЮЛЯ 2010 года: Журналисты сообщают об идентификации белорусской компанией цифровой безопасности компьютерного червя Stuxnet, поставляемого с флэш-накопителя. Более поздние отчеты и исследования свидетельствуют о том, что червь был разработан подразделением специального доступа АНБ, ЦРУ, подразделением 8200 Моссада и GCHQ. Stuxnet обвиняют в саботаже до 1000 центрифуг по обогащению урана в ядерной программе Ирана, что отбросило программу на год назад.
»10 АВГУСТА 2010 года: Всемирная организация здравоохранения объявляет об окончании пандемии свиного гриппа, которая началась в начале 2009 года.
»19 АВГУСТА 2010 года: США выводят из Ирака свою последнюю бригаду, официально назначенную для выполнения боевых задач. Новые бригады, развернутые якобы в качестве наблюдателей, продолжают вести боевые действия.

»24 АВГУСТА 2010 года: мексиканские солдаты находят трупы 72 нелегальных иммигрантов из Центральной и Южной Америки, казненных Лос-Зетасом после того, как они отказались работать на картель. Начальник полиции, расследующий массовое убийство, позже убит подозреваемыми членами картеля.

»13 сентября 2010 года: Агенты Delta Green расследуют странные загрязнения и мутации в городе за пределами Хьюстона, штат Техас. Они вступают в конфликт с отколовшейся ячейкой печально известной банды MS-13. Члены банды приняли причудливую зеленую статую дракона или ящерицы, напоминающую ацтекские узоры, в качестве своего личного идола и стали более
и еще более развращенны за месяцы молитв к нему. После того, как один из агентов “Дельта Грин” отправил своему начальству зашифрованный текст всего из одного слова — "ЛЛОЙГОР", необъяснимый взрыв сровнял с землей штаб—квартиру банды, убив всех агентов и большинство членов банды. Статуя так и не была найдена.

»12 ОКТЯБРЯ 2010 года: аспирант Колумбийского университета Майкл Вэй убивает Малкольма и Дайну Риджуэй и их шестерых детей в Альянсе, штат Нью-Джерси. Расследование Дельта Грин обнаруживает, что математическое уравнение, по-видимому, повлияло на разум Вэя. Несколько других убийств совершены математиками, с которыми Вэй поделился своим открытием.

»17 НОЯБРЯ 2010 года: ЦЕРН объявляет, что он впервые произвел и захватил антивещество, удерживая 38 атомов антиводорода в течение 1/6 секунды в мощном магнитном поле.

»28 НОЯБРЯ 2010 года: Wikileaks публикует первую из 251 287 секретных американских дипломатических телеграмм, датированных декабрем 1966 года и февралем 2010 года, предоставленных Брэдли Мэннингом.

»17 ДЕКАБРЯ 2010 года: Консорциум инвесторов приобретает компанию Xe Services, ранее Blackwater International, и переименовывает ее в Academi. В новый совет директоров Academi входят бывший генеральный прокурор Джон Эшкрофт и адм. Бобби Рэй Инман (в отставке), бывший директор MAJESTIC. Вскоре Академи получает первый из многих выгодных контрактов ЦРУ.

»17 ДЕКАБРЯ 2010 года: Арабская весна начинается с Тунисской революции. Мятежи и восстания потрясут Ближний Восток в течение следующих полутора лет, приведя к авторитарным репрессиям и перевороту в Египте, перевороту в Йемене, гражданским войнам в Ливии и Сирии и эскалации иракского мятежа до гражданской войны с Исламским государством Ирака и Леванта (ИГИЛ). В течение этого времени различные потоки Дельты Грин(из Программы) прочесывают страны в поисках известных неестественных артефактов и целей.

in the organizations of which it is composed.

-23-

CONFIDENTIAL

МАТРИЦА УГРОЗ
ИЗОБРАЖАЮЩИЙ ЛЛОЙГОРА

YELLOW CARD

CUT ALONG THIS LINE

В непостижимой вселенной, наполненной злобой, Ллойгор (см. ЛЛОЙГОР на стр.211) может быть худшим и самым непостижимым. Их тела - это энергетические поля; их умы содержат только космическое отчаяние и абсолютный прагматизм. Они, похоже, хотят вернуться к своей прежней концентрации власти и активности на Земле, но почему? И это просто их человеческие рабы, изобретающие мотивацию, которую может понять человеческий разум? Каков наилучший способ представить опасность этой невозможной силы?

• ИСКУССТВО И НАУКА ЖЕСТОКОСТИ: Ллойгоры создают агонию из широкой палитры ужаса и пыток: истощающая болезнь, внезапное насилие, отчаяние, изоляция, паранойя и социальная обусловленность. Даже награды, которые они предлагают своим рабам — бессмертие, тайные знания, местная власть — обусловлены страхом перед внезапным изъятием этих наград. Представьте себе самую садистскую вещь, которую могли бы сделать ллойгоры; это их тактика, пока вы не придумаете что-нибудь похуже.

• ЭТА СТОРОНА ПАРАЗИТОВ: Ллойгоры высасывают жизнь из окружающих их людей. Это паразитные энергетические поля. Разыграйте эту тему загрязнения окружающей среды в сине-зеленой солоноватой воде, тусклом гудящем воздухе, камнях, которые выщелачивают жизненную силу и амбиции. Все, во что верят интернет-тирады о химиотрассах и линиях электропередач высокого напряжения, относится к сплетению Ллойгора. Те, кто выступает против них, попадают в это поле: если они просто страдают от истощения и ночных кошмаров, ллойгор их не заметил. Если Агенты кажутся компетентными и безжалостными, Ллойгор может попытаться завербовать их, заразив. Агенты должны в конце концов задаться вопросом, не питает ли их аппетиты бессильная ярость, которую они испытывают к Ллойгору, каким-то образом.

• РАК НА ТЕЛЕ ПОЛИТИКА: Что еще хуже, Ллойгоры намеренно вызывают рак у своих врагов и слуг, как отвратительный двигатель их бессмертия. В конце концов, раковые клетки никогда не прекращают делиться и обновляться. Образно говоря, представьте Ллойгора как раковую опухоль на невольных человеческих сообществах вокруг них: метастазирование в измененное поведение, уродливые извержения или истощающую слабость. Это могут быть небольшие изолированные опухолевые города, разрастающиеся вокруг камня Ллойгора, или злокачественная опухоль всей системы в бюрократии или городе.

• ЗАМЕТКИ ИЗ ПОДПОЛЬЯ: Ллойгоры сильнее всего под поверхностью. Это работает на явном уровне (пещеры, каньоны, подвалы,

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

031-

031-51937 0-46

и тому подобное значительно усиливают их силу), неявный уровень (они незаметно манипулируют событиями) и психологический уровень (они усиливают и воплощают в себе саморазрушительные побуждения). Агенты никогда не должны знать, где может открыться вход (физический, политический или психологический) в подземную сеть Ллойгора: они находятся внизу.

YELLOW CARD

• НЕВИДИМАЯ СВИРЕПОСТЬ: Как раз тогда, когда Ллойгоры кажутся только пассивными — истощающими, злокачественными, заговорщическими — они извергаются с чудовищной силой.

Они могут вызвать безумие убийства у врага-человека или у его близких. Они могут разорвать материю на части. Они могут принять буквальную форму монстра, вызванного к жизни инстинктивными страхами человечества-приматов и оружием террора мертвых цивилизаций.

• ВОЗНИКАЮЩАЯ ЗАКОНОМЕРНОСТЬ: Точно так же, как они могут убить человека, вывернув стрелку компаса из истинного положения или открутив топливопровод вертолета в ангаре, они формируют человечество крошечными ранами и интенсивным, болезненным давлением на чувствительные области. Они строят пирамиды жестокости будущей империи Цан-Чан, по кирпичику агонии за раз. Агенты не могут быть использованы для операции, где доброта является стратегическим оружием; если их стандартная операционная процедура - жестокое насилие, они уже являются частью модели Ллойгора.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
КУАНЬОУЙИН ИЛИ КУЕН-ЮИН

YELLOW CARD

Особенно эрудированные ученые говорят, что Куаньоуйин — написано в некоторых источниках как Куен-Юин, и не следует путать с К'н-Янь—бе-ганом как жрецами-правителями Му при Ллойгоре, ставшими бессмертными благодаря ужасающим операциям и энергиям перед окончательным погружением субконтинент. Они дергали за ниточки ханов и императоров, как, казалось бы, подчиненные евнухи, перенимая элементы имперской китайской бюрократической системы как свои собственные; они верят, что служат ллойгору таким же образом. Их лидер Юэ Лао, "Создатель Лун", живет в Янь-Хо; никто, возможно, даже самый высокий гуань (мандарин) или самый ученый чародей уси, не узнал, кто он на самом деле. Каждый гуан общества Куаньоуйин управлял своей собственной сектой в пределах провинция или город, как фрактальная часть бюрократической паутины. Общество общалось ночью во сне и с помощью культового символа - золотого шара, на котором были вырезаны рептилии и китайские письмена из кости оракула. За очень редкими нарушениями воли и инструкций начальства следовала жестокая и немедленная дисциплина.

Грубо переведенное как "Те, кто Вызывает и следует за Властью", колдовское общество Куаньоуйин угасало и развивалось вместе с империей Китая.-династии аль. Когда император поддерживал их, они укрепляли его руку; когда он этого не делал, они укрепляли его преемника. Они заключали и не заключали имперские браки, культивируя родословные за поколения до их расцвета; они играли с энергетическими потоками земли, чтобы направить мандат Небес своим предпочтительным кандидатам на власть. Скрываясь за завесой конфуцианского благочестия и даосского колдовства, Куаньоин манипулировал гипергеометрическими ужасами. Только полная катастрофа разрушила их планы: монгольские нашествия 13 века и материалистические мании Мао.

При Мао все и вся, что было связано со старым режимом и традиционными верованиями, было очищено и уничтожено. Мао убил миллионы людей во время Культурной революции и заключил в тюрьму десятки миллионов, включая слуг Куаньоуина; его бульдозеры и бомбы уничтоженные библиотеки и уничтоженные артефакты тысячами. Одна секретная история, достоверность которой неизвестна, гласит, что Куаньоуйин убил Чжоу Эньлая в 1978 году в качестве последнего предупреждения, когда их вынудили покинуть Чи-на и прижали к стене. История гласит, что, когда Мао усилил свою кампанию, 28 июля они обрушили Лойгор на город Таншань

(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

The concept
increasingly
due in part
that psi is
physical cha
viewed as l
attention wa
rethink the
regarding th
target syste
target descr
targets, wi
involved, we
specific ch
research, su
functioning,
communicatio
target syst

YELLOW CARD

1978 год, разрушивший город и убивший 650 000 человек в результате мощного землетрясения. Мао умер позже в том же году, и говорят, что колдовское общество вновь проникло в китайский государственный истеблишмент в течение следующих десятилетий.

Куаньинь сохранил базы власти, которые Мао навязал ему: не только в их новом центре Гонконге, но и на Тайване, в Сингапуре, Таиланде, Индонезии, на Филиппинах — даже в Париже, Гамбурге, Москве и других западных городах. Они особенно нацелены на большое население Китая, где они могут создать преступную или колдовскую базу, часто работая с импортерами “змеиной головы” нелегальной рабочей силы. Они также сажают щипцы в других местах с известным Ллойгором некси: Уэльс, Род-Айленд, Монголия, Ирак и Папуа - Новая Гвинея.

На протяжении тысячелетий, прошедших после падения Му, куаньоины манипулировали не только империями, но и древними культами. Их стойкость в Янь-Хо вдохновляла свирепые вторжения Тчо-Тчо и притягивала влиятельных немецких оккультистов. Они продолжают защищать каменные очаги Ллойгора и действовать в качестве агентов этих сущностей в физическом мире. Некоторые ученые утверждают, что они были “бессмертными в горах Китая”, которые руководили культом Ктулху в его попытке пробудить Ктулху в 1925 году, что поставило их — в отдалении — на повестку дня Дельты Грин.

Их собственные планы совпадают с планами Ллойгора, Образцом будущей жестокой империи, известной как Цан-Чан, которой суждено возникнуть через три тысячи лет и править от имени и по подобию Великих Древних. Нервничая из-за того, что им едва удалось вырваться из жестокой империи Мао, Куаньоюины жаждут вызвать моральный апокалипсис и холокост экстаза, который возвестит об очищающем правлении Ктулху. Когда Земля очистится от недостойных, общество займет свое законное место в качестве мандаринов Ллойгора, которые украшают и гравируют символ человечества во имя бессмертной славы Цан-Чана.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

DISINFORMATION

YELLOW CARD

СТРАННЫЕ ЛЮДИ

Нечеловеческий разум, который некоторые называют Великой Расой Иит, долгое время формировал приход и уход человеческой истории и за ее пределами. Для этих существ время - это пейзаж, и их умы движутся и прыгают, и можно сказать, что они сосуществуют одновременно в разных “временных пространствах”. Они являются и, вероятно, всегда будут совершенно непостижимы для человечества. Тем не менее, у них есть конкретные цели. Или, с ограниченной временной точки зрения человечества, они кажутся такими.

Их умы мчались по коридорам времени, брошенные в злобных, равнодушных и борющихся существ, чтобы управлять и формировать будущее, в которое они должны бежать, когда ужасные, призрачные полипообразные существа сокрушат их доисторическую цивилизацию. Там, в каком-то далеком радиоактивном ландшафте, спустя долгое время после гибели последнего человека, Великая Раса населяет гигантских кольпоносных жуков, которые бегают под мертвым небом. Поддержание этого побега - непрерывная задача. Временная шкала Земли - это шаткая башня выбора, которая вечно рушится, и требует тысяч, сотен тысяч, миллионов исправлений, чтобы держать ее в нужном русле. Человеческая эпоха - это просто вспышка посреди обширной временной шкалы, описанной итхианской полицией, но люди предлагают готовый сосуд для их огромного и холодного интеллекта. Великая Раса уже давно засеяла современную эпоху человеческими слугами — временными слугами, если хотите, — называемыми Движением. Эти слуги, которым Великая Раса открыла лишь малую часть своих планов, потеряли себя в мольбе к власти.

Иногда один из представителей Великой Расы переносится в человеческую эпоху, чтобы занять разум и осуществить непостижимые планы созданий. Огромные умы Великой Расы не могут поместиться в человеческом сосуде. Неизменно некоторые данные теряются при передаче. Проникновение на судно с ограниченным интеллектом наносит изнурительный вред могучему разуму одной из Великих Рас, требуя его ремонта с помощью технологии, которую они поддерживали в доисторические времена. Этих лазутчиков, иногда называемых Странными, можно встретить на протяжении всей человеческой эры, подталкивая, изменяя или придавая истории надлежащую форму.

CUT ALONG THIS LINE

031-51939 o-46

// Delta Gree

RED CARD

CUT ALONG THIS LINE

МАТРИЦА УГРОЗ
ИЗОБРАЖЕНИЕ УГРОЗЫ ИТИАНА

Великая Раса Иит существует вне времени. Ни один человек не может по-настоящему понять, что это значит, и остаться в здравом уме. Их можно найти где угодно на протяжении всей человеческой истории, поскольку для них все время едино. Как вы вызываете страх и ужас, когда общаетесь с этими холодными, чуждыми интеллектами?

• НЕПОЗНАВАЕМЫЕ ЦЕЛИ: Цели Великой Расы сложны и вневременны. Люди редко видят всеобъемлющие планы итианцев. В самом широком ракурсе кажется, что Великая Раса пытается защитить человечество, уберечь его от катастрофы. Хотя это верно, это только часть ответа. В конце концов, жуки-колептеры, которых Великая Раса населяет в далеком будущем, существуют только потому, что человечество, в конце концов, уничтожило себя.

• ПЛАНЫ В ПЛАНАХ: Когда у вас есть доступ ко всему времени, неудача невозможна, возможны только кратковременные неудачи. Если вы не справитесь со своей задачей в один момент, вы всегда можете перейти к предыдущему или последнему. Как и в любой среде, здесь есть тупики, перекрестки и петли, места, где вы можете развернуться. Но Великая
Раса умна. Их планы существуют более чем в четырех измерениях, и смерть оперативника в настоящем может просто построить мост к какому-то желаемому, невидимому будущему.

• СМЕРТЬ - ЭТО ИНСТРУМЕНТ: Причинение, улучшение или прекращение человеческой жизни - главный инструмент Великой Расы. Они подрезают, подстригают и заботятся о конкретных людях, бросая их, как камень в ручей, чтобы вызвать особый диссонанс вниз по реке, который приведет к их отдаленному будущему.

• СТРАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: Великая Раса приносит с собой множество знаний из каждой эпохи земной истории, а вместе с ними и способность создавать машины, намного превосходящие самые передовые достижения человеческой науки. Лазутчики Великой расы часто носят с собой, казалось бы, безобидные куски хлама, сделанные из забитой электроники, которые могут делать удивительные и тревожные вещи.

• ВОЙНА ВО ВРЕМЕНИ: Некоторым кажется, что Великая Раса находится в непрерывном сражении с нематериальными силами Ллойгора. В то время как Великая Раса работает над сохранением будущего ядерного уничтожения, в котором человечество погибло, Ллойгор, похоже, стремится способствовать будущему, в котором человечество выжило, чтобы выродиться в ужас, наслаждаясь ужасом и радостью, как Великие Древние. Эти два результата кажутся с человеческой точки зрения диаметрально противоположными. Но кто знает?

031-51937 0-46

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»11 МАРТА 2011 года: Землетрясение и цунами в Тохоку обрушились на Японию, в результатé чего погибло почти 16 000 человек и был нанесен серьезный ущерб атомной электростанции "Фукусима Дайити".
»18 МАРТА 2011 года: Боевики из наркокартеля Лос-Зетас неделями убивают более 300 человек в Альенде и Нава, Мексика, предположительно, за кражу денег картеля на сумму более 5 миллионов долларов. Сожженные и захороненные трупы официально не были обнаружены до февраля 2014 года. Более поздние репортажи Publica и National Geographic Проиллюстрируют неосторожную утечку DEA в печально известную коррумпированную мексиканскую полицию о местном информаторе.
»2 МАЯ 2011 года: лидер "Аль-Каиды" Усама бен Ладен убит в ходе рейда шестой группы "Морских котиков" и операторов ЦРУ SAD/SOG на территории комплекса в Абботта-бад, Пакистан.
»7 ИЮНЯ 2011 года: После последних из 47 раскопок в массовых захоронениях в Мексике найдено 193 тела жертв, похищенных из пассажирских автобусов и убитых наркокартелем Лос-Зетас. В сообщениях говорится, что женщины-жертвы были изнасилованы, а мужчины- жертвы были вынуждены сражаться друг с другом до смерти ножами, молотками и мачете. Два месяца спустя арестованы 82 члена картеля. Они утверждают, что массовые убийства были попыткой предотвратить вербовку со стороны конкурирующих картелей залива и Синалоа.
»16 АВГУСТА 2011 года: Выдавая себя за адвоката Майкла Беллека, Гэвин Росс помогает 21-летнему Роберту Джастину Ортеге управлять странным наследством от его неизвестного и давно умершего отца, Джастина Крофта: значительные средства и большая коллекция MAJESTIC данных. Ортега и Беллек основали компанию Ancile, Inc., которая разумно превращает старые MAJESTIC секреты и открытия в выгодные контракты на НИОКР с Министерством обороны.
»21 ОКТЯБРЯ 2011 года: США отдают приказ о выводе всех войск из Ирака, за исключением сотрудников посольства и охраны, а также нескольких тысяч подрядчиков по обороне.
»27 ЯНВАРЯ 2012 года: Без санкции A-cell команда “Незаконных” агентов Delta Green атакует отвратительный культ бессмертия под названием "Ученики червя" в Синалоа, Мексика, в рамках непродуманного рейда мексиканской полиции. В результате пожара погибли по меньшей мере два агента "Дельта Грин" и неопределенное количество полицейских, охранников картеля Синалоа и культистов. Большинство Учеников спасаются бегством.

»27 ФЕВРАЛЯ 2012 года: WikiLeaks публикует миллионы электронных писем от базирующегося в Техасе частного разведывательного издательства Stratfor, которое консультирует крупные правительственные учреждения США и оборонных подрядчиков.
»12 МАРТА 2012 года: Столкнувшись с растущими возражениями против поддержки бизнеса по выращиванию марихуаны Tcho-Tcho, Tong Shukoran выходит из партнерства с картелем Синалоа. Недовольный, картель убивает двух представителей Тонг Шукорана и отправляет их частичные останки домой в качестве предупреждения о том, чтобы придерживаться линии. В качестве предупреждения в ответ Тонг Шукоран использует неестественные средства для “исчезновения” каждого капитана Синалоа, управляющего подразделением в США.
»16 АПРЕЛЯ 2012 года: Джеймс Дерринджер, 45-летний ветеран Delta Green, страдает от обширного инсульта, который оставляет его в коме и с обширной потерей памяти и двигательных функций. Только после года терапии он восстанавливает частичную подвижность. В конце концов он возвращается на поле боя, изменившийся, но все еще способный помочь Преступникам. Его разум остается в гораздо более странных местах, чем знают его коллеги.
»12 ИЮНЯ 2012 года: Проект УЭЛЛС, управляемый Программой и Мартовскими технологиями, отправляет небольшую команду морских котиков в ужасающий почти вакуум N-пространства, чтобы деактивировать резонатор Тиллингхаста на борту американского корабля "Элдридж", остановив угрозу для всей планеты. Никому в Уэллсе не известно, что один из тюленей выжил. Капитан. Джеймс Полсон появляется в 1943 году, в
тот год, когда Элдридж исчез, не имея возможности вернуться. Он берет на себя новую личность Джона Гейтса, зарабатывает миллиарды с явно блестящими инвестициями и тайно руководит своим молодым "я", чтобы присоединиться к "Морским котикам" и быть завербованным Программой.
»4 ИЮЛЯ 2012 года: Исследователи Большого адронного коллайдера объявляют о наблюдении бозона Хиггса, который несет поле Хиггса, придающее массу материи.
»30 ИЮЛЯ 2012 года: Два серьезных отключения электроэнергии в Индии оставляют более полумиллиарда человек без электричества.
»5 АВГУСТА 2012 года: Сторонник превосходства белой расы Уэйд Майкл Пейдж стреляет и убивает шестерых и ранит четверых в сикхском храме в Оук-Крике, штат Висконсин. Пейдж убивает себя после того, как был застрелен и ранен полицией. Отвечающий лейтенант полиции. Брайан Мерфи выживает после 15 выстрелов с близкого расстояния.

// Th

» »11 сентября 2012 года: Исламские боевики напали на дипломатический комплекс США в Бенгази, Ливия, убив американского посла и сотрудника иностранной службы. На следующий день боевики напали на здание ЦРУ в Бенгази, Ливия, убив двух подрядчиков ЦРУ и ранив еще десять человек. ЦРУ просит правительство США заявить, что нападения были вызваны спонтанным протестом против антимусульманского видео, но позднее расследование показало, что нападения были преднамеренными. По некоторым данным, этот регион был центром сбора разведданных для США. оперативники и операторы Объединенного командования специальных операций (JSOC) начали нацеливаться на ливийских боевиков, связанных с "Аль-Каидой".

»29 ОКТЯБРЯ 2012 года: Ураган "Сэнди" разрушает восточное побережье США, нанося ущерб в размере 75 миллиардов долларов.

»14 ДЕКАБРЯ 2012 года: Убив свою мать дома, Адам Ланза стреляет и убивает 20 детей и шестерых взрослых, а также ранит двух взрослых, в Начальной школы Сэнди Хук в Ньютауне, штат Коннектикут, до совершения самоубийства.

»21 ДЕКАБРЯ 2012 года: Один из четырех “епископов” Культа Трансцендентности исчезает во время ритуала общения с Азатотом. Другой из четырех, Натан Хармати, уничтожает штаб-квартиру культа в Швеции, убивая третьего епископа. Четвертый епископ, Лайонел Гласс, исчезает.

YELLOW CARD

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ПРОЕКТНЫЕ СКВАЖИНЫ

Когда была обнаружена угроза американского корабля "Элдридж", "МАДЖЕСТИК" неустанно работал, чтобы предотвратить ужасающий результат, который выявила их математика.

Они понимали, что машина, впервые включенная в 1943 году — резонатор Тиллингхаста на борту "Элдриджа" — все еще работает в альтернативном измерении и выйдет из строя и уничтожит мир в 2053 году, если ее не отключить. Что оказалось неуловимым, так это то, как это остановить.

Когда было обнаружено, что аномальные тела, найденные на Элдридже в 1943 году, были детьми в наши дни, у группы был свой ответ: Элдридж был закрыт, и всегда будет закрыт, людьми из будущего, отправленными обратно в странное измерение резонатора. На Элдридже это было в 1943, 2003, 2013, 2053 годах: все времена одновременно.

Там "МАДЖЕСТИК" спасет мир, по крайней мере, так они думали.

В непредвиденном повороте событий, вызванном войной МАДЖЕСТИК, к 2002 году МАДЖЕСТИК был захвачен Дельтой Грин. Но его руководство оставалось верным поставленной задаче.

В 2012 году трое морских котиков, которые были тщательно обучены и экипированы, чтобы выжить в инопланетных суровых условиях N-пространства Tillighast, были отправлены обратно, чтобы отключить резонатор Элдриджа — маяк во времени — и тем самым завершить свой цикл. Насколько им было известно, они служили "МАДЖЕСТИКУ", хотя "МАДЖЕСТИК" технически прекратил свое существование много лет назад.

CUT ALONG THIS LINE

Смертельные Находки

Администрация Обамы с самого начала в значительной степени полагалась на специальных операторов Объединенного командования специальных операций (JSOC). Они вели психологическую войну (выходили из униформы в посольства, чтобы формировать кампании в СМИ), обучали иностранные войска и наносили так называемые "хирургические" удары. Удары JSOC годами разрушали террористические сети с помощью миссий "убить/захватить", убивая нескольких боевиков здесь и нескольких там в ночных рейдах. Такие небольшие рейды были менее дорогостоящими и политически опасными, чем отправка регулярной армии на оккупацию чужой территории. Санкционированные "смертельными выводами" Совета национальной безопасности, целенаправленные убийства вскоре стали более политически целесообразными, чем захват пленных. В конце концов, экстраординарные выдачи привели к озабоченности по поводу методов допроса и тюремных законов и вызвали сочувствие общественности. Оставлять цель мертвой на земле означало отсутствие риска того, что бездумный охранник на каком-нибудь черном сайте разместит фотографию трофея в Интернете.

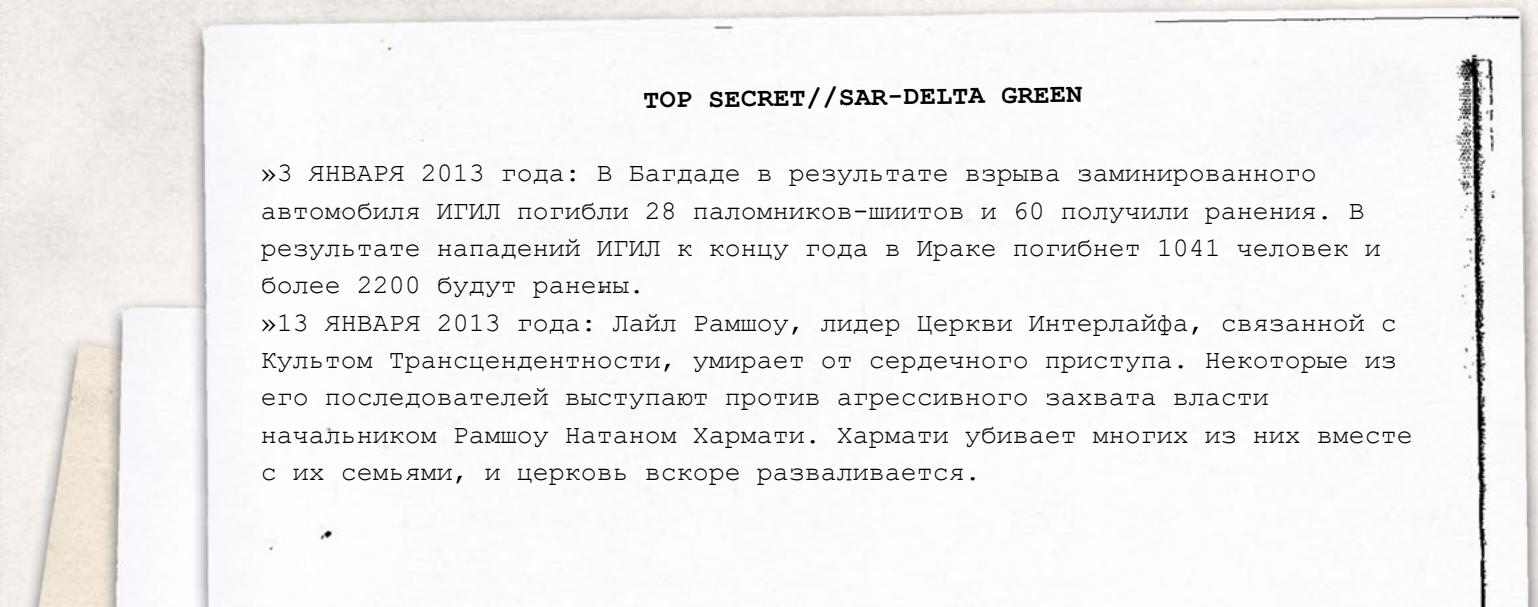
Понятие "хирургических" ударов всегда было проблемой. Старшие командиры подсчитали, что у JSOC было около 50 % успеха в выборе правильных целей. Вирусные видео и фотографии показывали деревни и свадьбы, потрясенные ночными убийствами.

А шаткая правовая база, в рамках которой действовали команды по уничтожению, привела к внутренним осложнениям. Культура некоторых сил JSOC исказилась после многих лет санкционированных Белым домом убийств, сокрытий и безответственности. Отношение "выше закона" стало обычным явлением. Многие служащие научились полагаться исключительно друг на друга в вопросах поддержки и справедливости, и никогда не допускать, чтобы дисциплинарный или уголовный вопрос выносился за пределы их собственного подразделения.

Белый дом вскоре снизил темпы операций JSOC в пользу ударов беспилотников. В некоторых регионах целое поколение детей выросло, прислушиваясь к ужасающему вою двигателей беспилотника над головой. И этот переход мало что сделал для повышения шансов выбора правильной цели, несмотря на обещание использовать беспилотники наблюдения для изучения "образа жизни" цели перед нанесением удара. Тем не менее, беспилотные летательные аппараты уменьшили многие риски, связанные с участием специальных операторов в бою. Совет национальной безопасности, JSOC, ЦРУ и все подразделения вооруженных сил США ведут свои собственные списки убийств.

В 2014 году силы специальных операций США были развернуты в 133 странах в ходе рейдов, спасательных операций и учебных учений. Мощная система интеллектуального анализа данных JSOC в Вашингтоне, округ Колумбия, использует свои методы определения целей на основе определенных критериев для работы в ФБР, DEA и ICE.

По многим данным, операторы JSOC все активнее борются с наркокартелями в Мексике. Мексиканская конституция ограничивает сферу деятельности вооруженных сил США, но агенты ФБР и УБН ежедневно работают с мексиканской полицией и вооруженными силами. Операторы JSOC, внедренные в федеральное законодательство США, а также в вооруженные силы Мексики, выполняют функции тактических и технических советников, предоставляют информацию и обеспечивают подготовку, а также навыки и опыт, связанные со смертельным исходом, если они просто окажутся втянутыми в перестрелку. Delta Green, естественно, использует гибкость JSOC для своих собственных операций при любой возможности.



TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»3 ЯНВАРЯ 2013 года: В Багдаде в результате взрыва заминированного автомобиля ИГИЛ погибли 28 паломников-шиитов и 60 получили ранения. В результате нападений ИГИЛ к концу года в Ираке погибнет 1041 человек и более 2200 будут ранены.

»13 ЯНВАРЯ 2013 года: Лайл Рамшоу, лидер Церкви Интерлайфа, связанной с Культом Трансцендентности, умирает от сердечного приступа. Некоторые из его последователей выступают против агрессивного захвата власти начальником Рамшоу Натаном Хармати. Хармати убивает многих из них вместе с их семьями, и церковь вскоре разваливается.

»15 ФЕВРАЛЯ 2013 года: Метеорит шириной 20 метров взрывается над Челябинском, Россия, с силой ядерного взрыва мощностью 400 килотонн. Ударная волна повредила 7200 зданий в шести городах, в результате чего около 1500 человек получили ранения. Метеорит остался незамеченным, потому что его радиант приближения находился близко к солнцу.

»20 ФЕВРАЛЯ 2013 года: Биоинженеры и врачи описывают создание искусственного человеческого уха с использованием живой ткани и 3D-печати.

»7 МАРТА 2013 года: Отказавшись от целей Культа Трансцендентности, бывший “епископ” Натан Хармати основывает свой собственный культ Ная Прайаса (на хинди означает “Новое начинание”), посвященный его безумной одержимости: разжиганию войны и гражданских конфликтов. Главное средство влияния Найи Прайасы - американцы против скрытых врагов, экстремистская политическая группа, выступающая против иммиграции.

»3 АПРЕЛЯ 2013 года: Лайонел Гласс, “епископ” в разрушенном культе Трансцендентности, утверждает себя в качестве лидера одного из культов - членов "Возвышенного круга". Возвышенный круг фокусируется на использовании огромного богатства своих членов для усиления своего влияния в США

» 15 АПРЕЛЯ 2013 года: Два чеченско-американских исламистских террориста взорвали две бомбы на Бостонском марафоне, убив трех и ранив сотни.

»15 МАЯ 2013 ГОДА: Биологи объявляют об успехе в клонировании эмбриональных стволовых клеток человека.

- »5 ИЮНЯ 2013 года: The Guardian публикует первый из многих отчетов, основанных на разоблачениях подрядчика АНБ Эдварда Сноудена о глобальных программах слежки АНБ в партнерстве с правительствами и корпорациями.

»21 ИЮНЯ 2013 года: Анализ Bloomberg Industries показывает, что около 70 процентов бюджета разведки США в размере 49 миллиардов долларов на 2013 год приходится на контракты, в основном с небольшой группой компаний, таких как работодатель Эдварда Сноудена Буз Аллен Гамильтон. Офис директора Национальной разведки говорит, что около 20 процентов сотрудников разведки работают в частном секторе.

»9 ИЮЛЯ 2013 года: Разрывая все связи с Культом Трансцендентности, Братство Нового Потенциала возобновляет свою деятельность как Движение Нового Потенциала. Возглавляемое Генри Неммерсом из Общества Дориана Грея, Новое потенциальное движение все больше борется за привлечение молодых членов.

»13 ИЮЛЯ 2013 года: Подозреваемый в убийстве во Флориде Джордж Циммерман оправдан в убийстве 17-летнего Трейвона Мартина в 2012 году. Международный протест вдохновляет движение "Черная жизнь имеет значение".

Притаившиеся и Одинокие Волки

Сегодня Дельта Грин — будь то Программа или Преступники — не сталкивается с хорошо организованными культами и конфессиями, которые угрожали человечеству в предыдущие десятилетия. MAJESTIC, Судьба и Культ Трансцендентности, казавшиеся непобедимыми в 1990-е годы, были искалечены внутренней борьбой за власть. Дельта Грин уничтожила клан Демонте. Каротехия стала результатом сотрудничества Delta Green, MAJESTIC и GRU SV8, трех соперничающих групп, которые разделяли гораздо большую ненависть к нацистам. Тайгер Транзит и его сторонники Тчо-Тчо стали законными. Остров Черной Трески, Ученики Червя,

Возвышенный Круг и Найя Прайаса, спокойно придерживаясь своих собственных злонамеренных интересов, ловко избегали внимания.

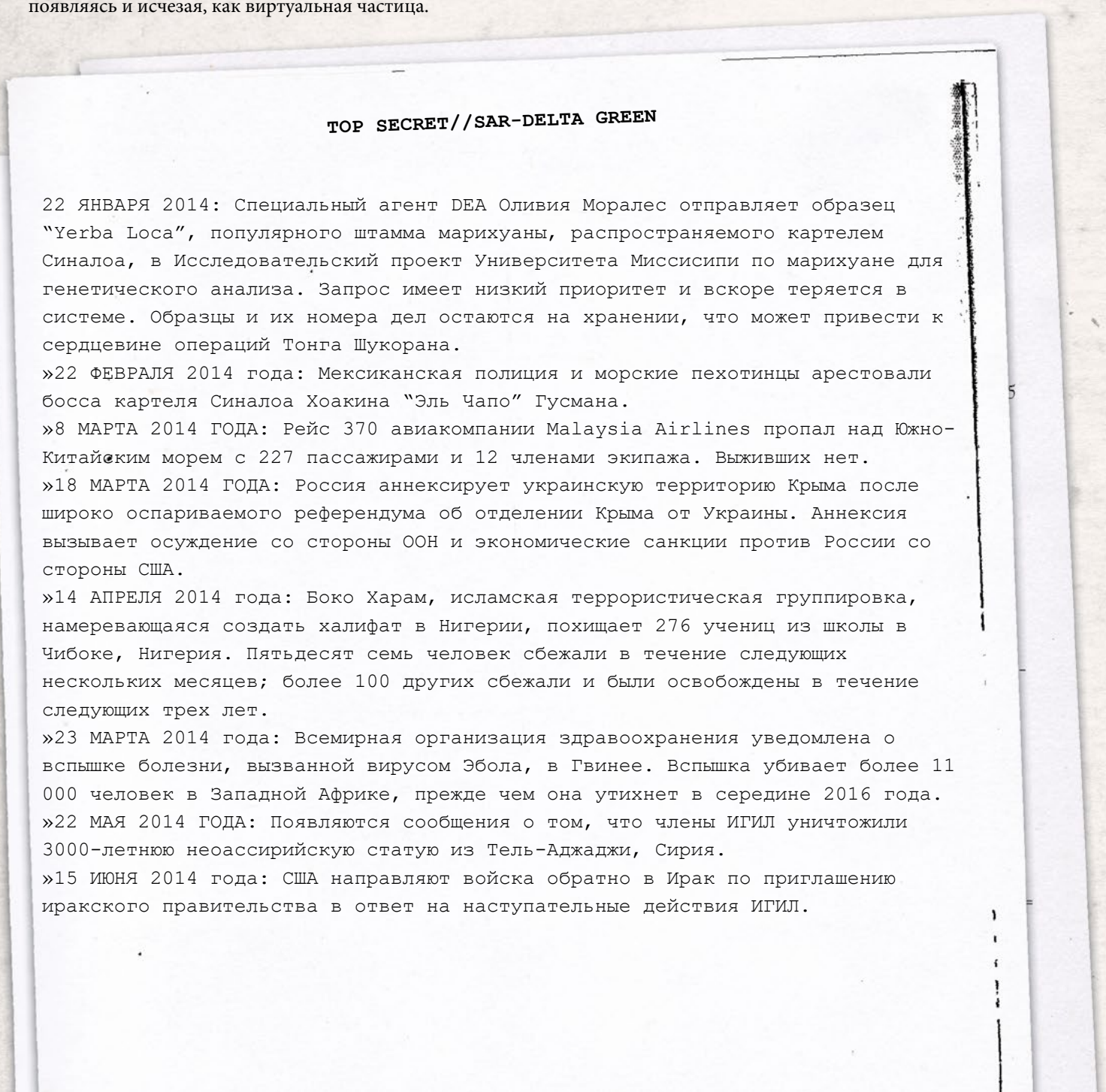
В век такого легкого общения самыми опасными угрозами являются не могущественные и разветвленные культы, а изолированные и отчаявшиеся люди.

Когда в музее обнаруживается какой-то остаток древнего нечеловеческого разума, большинство экспертов ошибочно классифицируют его как работу человека или подделку и идут дальше. Когда зернистое видео неестественного ужаса появляется в социальных сетях, большинство зрителей в глубине души знают, что это подделка, и те, кто знает лучше, выглядят безумными, если говорят иначе. В тех редких случаях, когда кто-то натыкается на неестественный том в Темной Паутине,

»21 АВГУСТА 2013 года: Брэдли Мэннинг приговорен к 35 годам тюремного заключения за передачу секретных документов Wikileaks. Сначала Мэннинг содержался в суровых условиях в Квантико, штат Вирджиния, а затем был переведен в Форт Ливенворт, штат Канзас. Адвокат Мэннинга объявляет 22 августа 2013 года, что его клиентка - женщина и сменила имя на Челси.
»9 сентября 2013 года: агенты "Дельта Грин" из фракции "Вне закона" сообщают об уничтожении последнего идентифицированного упыря клана ДеМонте в Новом Орлеане. Они также сообщают о признаках того, что отдельные упыри годами покидали город в человеческом обличье.
»16 сентября 2013 года: Бывший резервист ВМС, ставший подрядчиком по информационным технологиям, Аарон Алексис стреляет и убивает 12 и ранит 3 в штаб-квартире командования морских систем ВМС на Военно-морской верфи Вашингтона, прежде чем быть убитым полицией.
»30 сентября 2013 года: International Development Solutions, дочерняя компания Academi, Inc. (ранее Blackwater и XE Services), приносит 214 миллионов долларов в виде контрактов Департамента государственной безопасности на 2013 финансовый год. Связанные компании Blackwater Lodge and Training Center, Inc. и Учебный центр Academi, Inc., в 2013 году заключили контракты на сумму почти 62 миллиона долларов с Министерством обороны, Министерством внутренней безопасности и Государственным департаментом.
»20 ОКТЯБРЯ 2013 года: Вспышка вируса Зика во Французской Полинезии затрагивает тысячи людей, при этом некоторые исследователи оценивают более 30 000 случаев заболевания. Случаи заболевания и вспышки Зика зарегистрированы в Японии и по всей южной части Тихого океана в 2013 и 2014 годах.
»4 ДЕКАБРЯ 2013 года: USA Today публикует "За кровопролитием", продолжающееся интерактивное исследование массовых убийств в США. По состоянию на начало 2017 года данные варьируются от 39 случаев с 184 умершими в 2006 году до 31 случая с 188 умершими в 2016 году.

отсканированный или расшифрованный и загруженный в неназванный каталог вместе с десятью тысячами других PDF-файлов, он обычно не приносит вреда. Очень немногие поисковики обладают лингвистическими навыками, оккультной эрудицией и терпением, чтобы бесконечно сопоставлять неправильно переведенные слова и строки в других, столь же редких рукописях. Немногие из тех, кто обладает такими навыками, заинтересованы в том, чтобы делать так много работы для явно безумного бреда сумасшедшего или сумасшедшего. Часто действительно неестественное открытие приводит к самоубийству или диагнозу шизофрении, и опасность вспыхивает сама по себе, появляясь и исчезая, как виртуальная частица.

Но требуется только один первооткрыватель из миллиона, одержимый ужасами и упивающийся местью, которая может обрушиться на мир, или просто вынужденный найти и раскрыть правду, какой бы странной она ни была, чтобы сделать неестественное открытие ужасной угрозой. Агенты Delta Green должны расследовать ужасные последствия и скрыть доказательства, чтобы сделать их еще менее вероятными для привлечения внимания. И через несколько недель или месяцев они должны перейти к следующему ужасу, который невозможно предсказать, следующему первооткрывателю, который немного приблизит человечество к концу.



TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

22 ЯНВАРЯ 2014: Специальный агент DEA Оливия Моралес отправляет образец "Yerba Loca", популярного штамма марихуаны, распространяемого картелем Синалоа, в Исследовательский проект Университета Миссисипи по марихуане для генетического анализа. Запрос имеет низкий приоритет и вскоре теряется в системе. Образцы и их номера дел остаются на хранении, что может привести к сердцевине операций Тонга Шукорана.
»22 ФЕВРАЛЯ 2014 года: Мексиканская полиция и морские пехотинцы арестовали босса картеля Синалоа Хоакина "Эль Чапо" Гусмана.
»8 МАРТА 2014 ГОДА: Рейс 370 авиакомпании Malaysia Airlines пропал над Южно-Китайским морем с 227 пассажирами и 12 членами экипажа. Выживших нет.
»18 МАРТА 2014 ГОДА: Россия аннексирует украинскую территорию Крыма после широко оспариваемого референдума об отделении Крыма от Украины. Аннексия вызывает осуждение со стороны ООН и экономические санкции против России со стороны США.
»14 АПРЕЛЯ 2014 года: Боко Харам, исламская террористическая группировка, намеревающаяся создать халифат в Нигерии, похищает 276 учениц из школы в Чибоке, Нигерия. Пятьдесят семь человек сбежали в течение следующих нескольких месяцев; более 100 других сбежали и были освобождены в течение следующих трех лет.
»23 МАРТА 2014 года: Всемирная организация здравоохранения уведомлена о вспышке болезни, вызванной вирусом Эбола, в Гвинее. Вспышка убивает более 11 000 человек в Западной Африке, прежде чем она утихнет в середине 2016 года.
»22 МАЯ 2014 ГОДА: Появляются сообщения о том, что члены ИГИЛ уничтожили 3000-летнюю неоассирийскую статую из Тель-Аджаджи, Сирия.
»15 ИЮНЯ 2014 года: США направляют войска обратно в Ирак по приглашению иракского правительства в ответ на наступательные действия ИГИЛ.

Больше Никаких Секретов

Число американцев, имеющих допуски службы безопасности, сократилось до 3,7 миллиона в 2016 году с пика в 5,1 миллиона в 2013 году. Взрыв секретных программ во время войны с терроризмом потребовал, чтобы беспрецедентное количество людей было допущено к этим секретам. В течение многих лет совершенно секретный допуск был фактической гарантией стабильной, высокооплачиваемой работы.

Но не каждый человек, допущенный к государственной тайне, оказывается готовым хранить ее. Многие вообще не знают, как их сохранить. Темпы разрушительных утечек, начиная с вылазки сотрудника ЦРУ Валери Плейм из Белого дома в 2003 году и заканчивая ежедневными утечками от недовольных государственных служащих в 2017 году, являются постоянным напоминанием как Программе, так и Преступникам. Каждый новый человек, который узнает секрет, независимо от того, насколько хорошо он проверен или обучен, увеличивает риск его раскрытия.

»29 ИЮНЯ 2014 года: Установив контроль над значительной частью Ирака и Сирии, ИГИЛ объявляет себя халифатом.
»17 ИЮЛЯ 2014 года: Рейс 17 авиакомпании Malaysia Airlines сбит над Украиной с 283 пассажирами и 15 членами экипажа на борту. Выживших нет. Голландские следователи позже установили, что российская ракета, доставленная пророссийским сепаратистам в день стрельбы, сбила самолет. Ранние сообщения указывают на то, что сепаратисты сначала подумали, что они сбили военный самолет.
»22 ИЮЛЯ 2014 года: Программа ставит амбициозную задачу найти бывшего агента Delta Green Эйвери Митчелла в сельской местности Южной Каролины, надеясь получить разведданные для нападения на Учеников Червя. Четыре армейских "хаммера" и боевой вертолет "Апач Лонгбоу" приземляются на старом полигоне Учеников, особняке Деверо, под предлогом секретных учений JSOC. Они попадают в засаду неестественного чудовища, которое уничтожает все четыре хаммера и вертолет, прежде чем агент уничтожит его. Выживших нет. Программа сокращает активность во всех других операциях, одновременно скрывая катастрофу, и резко ограничивает такие дорогостоящие военные активы в других операциях США.
»31 ОКТЯБРЯ 2014 года: АНБ завершает строительство Центра обработки данных в штате Юта с 9 000 квадратных метров площадей центра обработки данных и более 84 000 квадратных метров технической поддержки и административных помещений. Его начальный объем хранилища оценивается от трех до 12 эксабайт. Разоблачитель АНБ Уильям Бинни говорит, что объект предназначен для хранения полного содержимого внутренних сообщений в целях сбора данных о борьбе с терроризмом без ордеров. АНБ отрицает это. Табличка у входа гласит: "Если вам нечего скрывать, вам нечего бояться".
»3 сентября 2014 года: Возвышенный лидер Круга Энгвальд Брассер, отстраненный от своих соперников, умирает от инсульта.
»20 ДЕКАБРЯ 2014 года: Убийства из засады офицеров полиции Нью-Йорка Рафаэля Рамоса и Вэньцзяна Лю вдохновляют движение "Голубые жизни имеют значение" за полицию.
»28 ДЕКАБРЯ 2014 года: Рейс 8501 авиакомпании Indonesia AirAsia врезается в море Ява в плохую погоду, в результате чего погибли все 155 пассажиров и семь членов экипажа.

sen

До сих пор Программа и Преступники избегали того, чтобы стать достоянием общественности. Они очень тщательно выбирают того, кто видит их секреты. Действительно, обе организации настолько малы, что нехватка ресурсов часто мешает выполнению миссии. Агенты часто жалуются на строгую безопасность связи, которую требуют обе группы. Никакие оперативные подробности не допускаются при любом общении, кроме личного, в месте, защищенном от наблюдения.

Даже обмен зашифрованными текстами, который используют современные террористы, запрещен. Когда протоколы нарушаются, детали могут оказаться на фермах серверов АНБ, сохраняться на флэш-накопителе какого-нибудь следователя или экспортироваться службой внешней разведки благодаря какому-нибудь необнаруженному компьютерному червю. Каждый оперативный сотрудник и руководитель ячейки должны убедиться, что агенты знают, что поставлено на карту.

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ТРОПА

YELLOW CARD

Семена откровения уже там. Массовые утечки, совершенные Мэннингом в 2010 году и Сноуденом в 2013 году, включали сообщения агентов Программы. Другие оказались в сети в 2007 году: электронная почта, связанная с программой, на персональном компьютере вышла в Сеть, когда сын-подросток агента открыл жесткий диск в одноранговой сети обмена файлами. Большая часть просочившихся сообщений была расплывчатой. В пяти из них, поспешно отправленных во время
опасности, упоминались конкретные времена и места. Двое упоминали неестественные сущности и ритуалы по имени.
Эти точки данных могут легко привести к агентам, которые их отправили. Эти агенты были исключены из Программы сразу после утечки, все связи с другими сотрудниками были разорваны, и их недвусмысленно предупредили, чтобы они притворялись безумными, злоупотребляли наркотиками или совершали какое-то ужасное преступление, если это необходимо для прекращения расследования. До сих пор ни следователи, ни журналисты не собрали эти данные воедино. Если они это сделают, это может выпасть на долю активной команды, чтобы убедиться, что ущерб локализован.

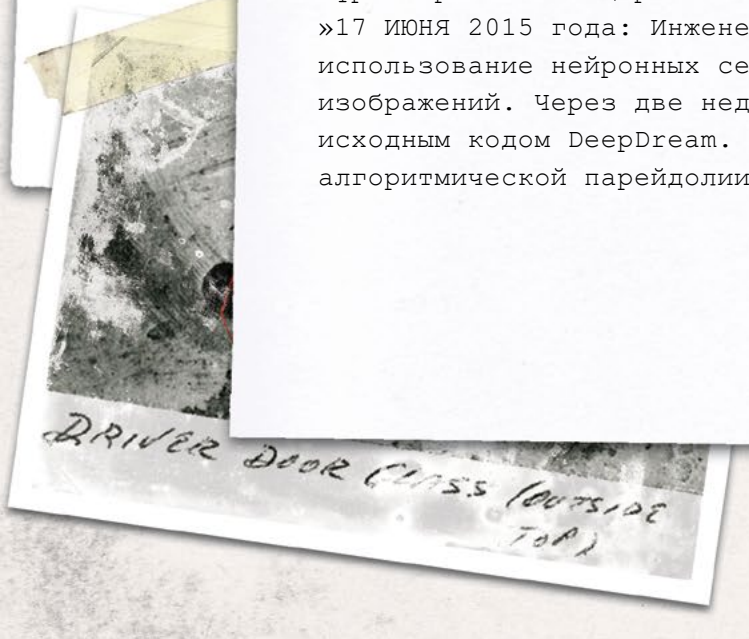
ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ОПЕРАЦИЯ "ТИКИ-БАР"

YELLOW CARD

В 2013 году Программа запустила операцию TIKI BAR, которая добывала неестественные данные из незаконных перехватов АНБ, сообщений в социальных сетях, компьютерных червей и мобильных устройств. Его серверы помечали элементы, которые, вероятно, потребуют действий. Система генерировала множество ложных тревог. Через шесть месяцев после запуска TIKI BAR аналитик Отдела операций с индивидуальным доступом АНБ (TAO) был отправлен в бессрочный психиатрический отпуск. TAO была подразделением кибервойны, подозреваемым в саботаже иранских ядерных объектов в 2010 году. Аналитик Сун Синь-ин узнал о мифологическом боге-летучей мыши Цатоггуа, невольно следуя цифровым панировочным сухарям ТИКИ-БАРА. Став одержимой, она изменила решения TAO, чтобы искать подсказки о Цатоггуа. TAO развернул десятки программных и аппаратных средств с модификациями Суна, прежде чем другие аналитики заметили их. Программа поспешно закрыла TIKI BAR, но агенты Delta Green могли когда-нибудь узнать о группе наблюдения АНБ, отслеживающей остатки кода Цатоггуа.

TOP SECRET//SAR-DELTA GREEN

»5 ЯНВАРЯ 2015 года: террористы, связанные с ИГИЛ, устроили засаду, убили двух пограничников и ранили одного в Арааре, Саудовская Аравия, на границе с Ираком. В результате нападений, связанных с ИГИЛ, к концу 2015 года на Ближнем Востоке, в Европе и США будет убито 1020 и ранено более 2100 человек.
»7 ЯНВАРЯ 2015 года: Террористические нападения сегодня и 9 января 2015 года убили 17 и ранили 22 человека в офисах сатирической газеты Charlie Hebdo и в других местах Парижа, Франция.
»23 ФЕВРАЛЯ 2015 года: Боевики ИГИЛ грабят и бомбят публичную библиотеку в Мосуле, Ирак, уничтожив более 8000 редких книг и рукописей.
»4 МАРТА 2015 года: Возвышенный круг организует уничтожение Лондонского общества Дориана Грея, еще одной бывшей ветви Культа Трансцендентности. Саботажники Возвышенного Круга захватывают записи, которые дали бы Кругу рычаги влияния на членов Общества, а затем раскрывают полиции многие преступления его лидеров. Генри Неммерс, профессор колледжа США и лидер движения "Новый потенциал", раскрывается как лидер Общества Дориана Грея. Неммер исчезает до того, как его найдет полиция.
»25 АПРЕЛЯ 2015 года: Землетрясение в Непале унесло жизни почти 9000 человек и оставило сотни тысяч бездомными.
»29 АПРЕЛЯ 2015 года: Пробы с положительным результатом на вирус Зика в Бразилии. В сентябрьском отчете отмечается, что случаи микроцефалии, связанные с вирусом Зика, резко возрастают.
»3 МАЯ 2015 ГОДА: Соломоновы острова сообщают о вспышке 302 случаев заболевания вирусом Зика, начавшейся месяцем ранее.
»14 МАЯ 2015 года: Директор Программы приказывает своему директору по безопасности начать операцию "САЛЬТО". Запуск без ведома директора по операциям, который выполняет большинство действий, САЛЬТО прочесывает медицинские записи США на предмет профилей ДНК, указывающих на происхождение в Иннсмуте, и отправляет команды по уничтожению для устранения “зараженных” людей.
»17 ИЮНЯ 2015 года: Сторонник превосходства белой расы Дилан Руф стреляет и убивает девятерых и ранит троих в исторической афроамериканской церкви в Чарльстоне, штат Южная Каролина.
»17 ИЮНЯ 2015 года: Инженеры-программисты Google описывают использование нейронных сетей для изучения, классификации и генерации изображений. Через две недели они выпускают программу с открытым исходным кодом DeepDream. Он усиливает шаблоны изображений с помощью алгоритмической парейдолии, часто с галлюциногенными результатами.



»14 ИЮЛЯ 2015 года: Космический зонд НАСА New Horizons пролетает на высоте 12 500 км над поверхностью Плутона и отправляет на Землю фотографии с высоким разрешением.
»15 ИЮЛЯ 2015 года: Командование специальных операций США спонсирует Jade Helm 15, реалистичные военные учения с участием JSOC, других сил специальных операций и других воинских подразделений, координируемых с базы ВВС Эглин, штат Флорида. Учения проходят в штатах на юго-западе и юго-востоке США до 15 сентября 2015 года. Карта учений, на которой Юта и Техас обозначены как “враждебные”, а Нью-Мексико - как “неопределенные (склоняющиеся к враждебности)”, приводит правых теоретиков заговора в Infowars
и американцы против тайных врагов, чтобы предположить, что Джейд Хелм является частью более масштабного плана ведения войны против американского народа.
»23 АВГУСТА 2015 года: Боевики ИГИЛ уничтожили 2000-летний храм Баал Шамина в Пальмире, Сирия. Вскоре после этого они разрушили 2000-летний храм Бела в Пальмире, а также многие другие древние памятники.
»10 СЕНТЯБРЯ 2015 года: Международная группа исследователей официально описала Homo naledi, новый вид, обнаруженный в 2013 году в системе пещер Восходящей звезды Южной Африки.
»1 ОКТЯБРЯ 2015 года: Студент Кристофер Харпер-Мерсер стреляет и убивает девять и ранит девять человек в общественном колледже Ампкуа в Роузбурге, штат Орегон, прежде чем совершить самоубийство.
»16 ОКТЯБРЯ 2015 года: Колумбия сообщает о вспышке вируса Зика, которая в конечном итоге достигает 27 000 случаев. В течение следующих нескольких месяцев вирус Зика распространится на другие страны Южной и Центральной Америки.
»20 ОКТЯБРЯ 2015 года: формируется ураган Патрисия, самый интенсивный тропический циклон, зарегистрированный в Западном полушарии, и второй по интенсивности в мире.
»31 ОКТЯБРЯ 2015 года: Рейс 9268 авиакомпании Metrojet взорвался над Синаем, в результате чего погибли все 217 пассажиров и семь членов экипажа, большинство из которых россияне. Филиал ИГИЛ берет на себя ответственность.
»11 НОЯБРЯ 2015 года: Правительство Бразилии объявляет чрезвычайное положение в стране из-за вируса Зика.
»13 НОЯБРЯ 2015 года: Скоординированные террористические атаки убили 130 и ранили 368 человек в Париже, Франция.

Прибыль и убыток

Программа работает на пересечении влиятельных, скрытных групп, у которых есть свои собственные приоритеты. Его главный покровитель и союзник, а также его самая большая угроза - March Technologies, оборонный подрядчик, управляемый бывшими директорами и исследователями MAJESTIC. Март тесно сотрудничает с корпорацией Брекенридж, частной охранной компанией, которая в прежние времена обслуживала многие MAJESTIC проекты. Брекенридж заработал миллиарды, предоставляя обучение, охрану и отрицаемые черные операции правительству США в войне с терроризмом. Неизвестные Программе, Брекенридж и Марч имеют тайные связи с ГРУ SV-8, российским разведывательным подразделением, занимающимся неестественным. Союз с ГРУ SV-8 дает возможность быстро расширить влияние и власть Марша в России, а затем и во всем мире, за пределы конституционных ограничений, с которыми они сталкиваются в США В краткосрочной перспективе, ГРУ SV-8 предлагает знания и опыт в противостоянии неестественным и использовании неестественных сил. Этот опыт включает консультантов, которые могут помочь расширить эти возможности в Брекенридже. Это может сделать Брекенридж жизнеспособной альтернативой Программе в захвате и эксплуатации неестественных ресурсов.

Что касается March Technologies, то Программа всегда была непокорной собакой .
Более того, GRU SV-8 предлагает овладение методами воздействия на общественную и политическую волю. Технические команды ГРУ проводят сложные хакерские кампании. Сотрудники его разведки время от времени организуют утечки правительственных и финансовых секретов США, рассчитанные на то, чтобы культивировать возмущение и цинизм. Его кампании по дезинфекции используют социальные сети, чтобы тщательно ориентироваться на симпатизирующую американскую аудиторию и сторонников теории заговора слева и справа.
В 2017 году, когда Белый дом готов увеличить оборонные бюджеты и снизить барьеры для финансового сотрудничества между США и Россией, March Technologies и ГРУ SV-8 видят большие возможности. Программа, если она узнает об их союзе, представляет наибольшую угрозу для их сговора. Это только вопрос времени, когда они предпримут шаги, чтобы изолировать, разоблачить и нейтрализовать его — или пока агенты Программы не узнают об альянсе и угрозах, которые он представляет для Программы и мира.

17 НОЯБРЯ 2015 года: Активист по борьбе с абортами Роберт Льюис Дир-младший стреляет и убивает двух гражданских лиц и одного полицейского, а также ранит четырех гражданских лиц и пятерых полицейских в клинике планирования семьи в Колорадо-Спрингс, штат Колорадо. Дир помещен в психиатрическую больницу после того, как экспертиза установила, что он бредит.
»2 ДЕКАБРЯ 2015 года: Сайед Ризван Фарук и Ташин Малик, супружеская пара, застрелили 14 человек и ранили 22 на офисной вечеринке в Сан-Бернадино, Калифорния, прежде чем были убиты полицией.

DISINFORMATION

YELLOW CARD

ПРОПАВШИЕ

Пропавшее - малоизвестное, но влиятельное ответвление украинской мафии. Все началось в Кругу Братьев, свободной федерации русских банд. Сконцентрировавшись вокруг бывших солдат Спецназа и офицеров ГРУ, Пропавшее быстро заработало смертоносную репутацию и вскоре оказалось предоставленным самому себе. Большая часть ее членов - это “воры в законе”: "воры в законе", элита и отъявленные гангстеры. Пропавшее имеет тесные связи с ГРУ СВ-8. Его солдаты часто помогают агентам SV-8 и проводят операции от имени SV-8, а иногда используют украденные секреты SV-8 для собственной выгоды. В первые дни существования Propavsheye в 2001 году он помог убийце SV-8 Юрию Крылову преследовать членов Каротехии, а ее лидеры сохранили некоторые остатки и секреты Каротехии для себя. Это включало в себя одного из Бишофе, колдуна Каротехии, которого убедительно объявили мертвым.

В течение следующих 15 лет Бишофе помогал Пропавшему и SV-8 искать рассеянные и сожженные секреты Гюнтера Франка, включая его формулу реанимации. Несмотря на всю свою ненависть к нацистам в Каротехии, они признавали ценность работы нацистов. Компания Propavsheye запустила компании по приобретению ингредиентов, которые можно надежно найти только в США. Подставные компании экспортируют эти ингредиенты в зарубежные лаборатории, которые работают над совершенствованием неполной фомулы.

Пропавшее и СВ-8 не заинтересованы в создании безмозглых зомби. SV-8 нуждается в военном применении: помогает солдатам противостоять ударам и стихиям и облегчает их реанимацию. Лидеров Propavsheye больше интересует способность формулы давать энергию и способность связываться с мертвыми клетками. Они предвидят начало глубоко прибыльной революции в нейробиологии и возможно, достигая ботаники, поскольку растения, поддерживающие жизнь, не могут адаптироваться к повышению уровня метана и углерода в атмосфере. Они ожидают партнерских отношений, которые могут принести им миллиарды и, между прочим, спасти человечество. Агенты Дельта Грин, натыкающиеся на воскресшие ужасы, могут быть готовы остановить их.

CUT ALONG THIS LINE

FOR LAW ENFORCEMENT USE ONLY

Oleg Berkovich was arrested and convicted in
Angeles, California, on charges of solicitation to commit
was sentenced to four years in prison and

Mario Scaramella: “Two quick questions and we’ll take a lunch break. The first: he brought us documents that show that in 84 the Palestinians transferred an archaeological treasure to the KGB. Now, we were talking about Nazis, has he ever transferred something other than gold from the Germans or does he know if in these depositories there were also different kinds of treasures, like archaeological treasures or art treasures, works of art?”

Litvinenko: “In our regiment it was the first battalion that guarded 3 objects (*Translator’s note: it appears that the word object is used to mean depository*). The first object in Moscow, a depository of treasures but small. Sometimes we brought gold there, sometimes we took from there and they guarded. The second object belonged to the

»7 ЯНВАРЯ 2016 года: террористы ИГИЛ убили 60 и ранили более 200 человек в результате взрыва грузовика смертника в учебном лагере ливийской полиции. В результате нападений, связанных с ИГИЛ, к концу года будет убито более 1400 и ранено более 3500 человек.
»17 ЯНВАРЯ 2016 года: В США родился ребенок с вирусом Зика. Мать жила в Бразилии в мае 2015 года.
»9 МАРТА 2016 года: CDC сообщает о 193 случаях заболевания вирусом Зика, связанных с поездками, в США.
»1 АПРЕЛЯ 2016 года: CDC собирает 300 местных, государственных и федеральных чиновников в своей штаб-квартире для координации мер реагирования на вирус Зика.
»21 МАЯ 2016 ГОДА: Эмиль Ферст, он же агент Аарон, проводит ритуал под названием "Первый секрет", найденный в книге, которую он изучал в течение десяти лет. С его помощью он общается с инопланетным разумом, который раскрывает вещи, которые помогают Преступникам преодолевать страшные угрозы. Ферст начинает использовать Первый Секрет, чтобы спасти жизни агентов, и у него развивается одержимость им, которая ослепляет его от собственной ужасной опасности.
»12 ИЮНЯ 2016 года: В результате самого смертоносного теракта в США со времен
11 сентября Омар Матин застрелил 49 человек и ранил 53 в ночном клубе Pulse в Орландо, штат Флорида.
»23 ИЮНЯ 2016 года: британские избиратели решили покинуть ЕС на референдуме.
»14 ИЮЛЯ 2016 года: Грузовой автомобиль въезжает в толпу в День Взятия Бастилии в
Ницца, Франция, убито 86 и ранено 434 человека. Группы, связанные с ИГИЛ,
претендуют на кредит.
»29 ИЮЛЯ 2016 года: CDC подтверждает четыре случая местной передачи вируса Зика в Майами, штат Флорида, первый из десятков, что привело к предупреждению о поездках в город, которое продлится до 19 сентября 2016 года.
»12 АВГУСТА 2016 года: Пуэрто-Рико объявляет чрезвычайное положение в области общественного здравоохранения из-за эпидемии вируса Зика.
»8 сентября 2016 года: НАСА запускает OSIRIS-REX для сбора образцов с астероида 101955 Бенну. Он должен вернуться на Землю в 2023 году.
»3 ОКТЯБРЯ 2016 года: Директор Программы расширяет операцию "САЛЬТО" 2015 года, приказывая ей проанализировать и принять меры в отношении образцов новорожденных, взятых в больницах.

»13 НОЯБРЯ 2016 года: Экстремистская изоляционистская группа "Американцы против скрытых врагов" сообщает своим членам, что индонезийские террористы убили технического спонсора AACE Берта Уоркса, его жену и сына и использовали компьютеры Уоркса для взлома списка рассылки AACE. Эта новость заставляет некоторых членов AACE уйти, но заряжает энергией большинство, что приводит к рекордному сбору средств и набору персонала.
»22 ДЕКАБРЯ 2016 года: Исследователи объявляют о том, что вакцина VSV-EBOV на 70-100 % эффективна против вируса Эбола.
»1 ЯНВАРЯ 2017 года: террористы ИГИЛ убили 39 и ранили 69 человек в Стамбуле
стрельба в ночном клубе. В результате нападений, связанных с ИГИЛ, к середине мая 2017 года будет убито более 460 и ранено более 7270 человек.
»20 ЯНВАРЯ 2017 года: Дональд Дж. Трамп вступил в должность президента Соединенных Штатов. Споры сразу же окружают администрацию Трампа: вопиющая нечестность Трампа и его сотрудников, степень, в которой на принятие решений в Белом доме может влиять семья и бизнес Трампа, влияние и административные роли основателя Blackwater Эрика Принса и его семьи, кажущаяся любовь Трампа к авторитарным лидерам, расследования ФБР и Конгресса о сообщениях о связях кампании Трампа и администрации с российским правительством и так далее. По мере того как Белый дом формулирует планы по сокращению финансирования и деятельности большинства невоенных федеральных агентств, утечки в прессу и социальные сети становятся все более частыми. Программа придерживается своей давней политики не информировать нового президента или вице-президента о своей деятельности без крайней необходимости.
»2 МАРТА 2017 года: Генеральный прокурор США Джефф Сешнс отказывается от расследования Министерства юстиции предполагаемых связей Белого дома с Россией.
»5 МАРТА 2017 года: Специальный агент Кертис Макрей, он же агент Бернард из "Отверженных", вынужден уйти из ФБР в обязательном порядке на пенсию в возрасте 57 лет. Он еще более полно посвящает себя работе Преступников, часто выступая в качестве представителя ячейки для агентов на местах.
»29 МАРТА 2017 года: Премьер-министр Великобритании Тереза Мэй начинает двухлетний период переговоров о выходе Великобритании из ЕС.
»8 МАЯ 2017 ГОДА: Полиция Балтимора арестовала Кертиса Макрея за вождение в нетрезвом виде и хранение 10 000 незаконных обезболивающих. Он признает себя виновным в проступке и начинает искать способы использовать старые зеленые коробки для хранения своих таблеток и помогать дешевым торговцам наркотиками, которые их поставляют.

Последний мировой порядок

Ни в чем нельзя быть уверенным. Каждый день мир меняется таким образом, что это шокирует самых мудрых и опытных экспертов. Угроза исламского экстремизма, изменившая Америку, возродилась, консолидировалась и превратилась из обломков Ирака в самопровозглашенный халифат, который ежегодно убивает тысячи людей. Авторитаризм в реакции Америки на 11 сентября начался с чрезвычайных мер. Они стабилизировались в обычном порядке вещей, несмотря на громкое возмущение миллионов, но при поддержке еще миллионов. Авторитарные призывы к популизму, подкрепленные внешнеполитическими теориями заговора и иностранной дезинформацией, привели к президентским выборам в США в 2016 году и выдвинули в Белый дом маргинального кандидата. Самые тщательно хранимые секреты Америки становятся достоянием общественности каждую неделю.

Агенты Программы и Преступники одинаково видят себя так, как многие авторитаристы и теоретики заговора признали бы: не как линчевателей, а как патриотов, которые должны действовать вне ограничений закона и Конституции. Только они знают, что поставлено на карту и что нужно сделать. Растущий авторитаризм в американской государственной политике открывает возможности только для обеих версий Delta Green, которые полагаются на секретность, авторитет и насилие учреждения для продолжения своего крестового похода. Лидеры Программы и Преступники, изолированные и безжалостные, хватают все оружие, до которого могут дотянуться.

Агенты сталкиваются с растущими и непредсказуемыми рисками. Как бы усердно они ни противостояли угрозам и ни подавляли их, они не могут содержать в себе все признаки реальности неестественного. Они должны полагаться на то, что большинство из них высмеивают как мистификации и теории заговора или игнорируют как безумный бред. Иногда они терпят неудачу. Время от времени какая-то связь с неестественным проникает в исследовательскую лабораторию и меняет человеческое понимание реальности. Откровение за откровением мы приближаемся к удивительным истинам, которые уничтожат нас.

Гражданские журналисты, такие как видеоблогеры PX Penumbra, изо всех сил пытаются отменить безжалостные сокрытия Дельты Грин, чтобы люди увидели правду, пока не стало слишком поздно противостоять угрозе. Они могут быть самыми стойкими и достойными восхищения врагами как Программы, так и Преступников. Им никогда нельзя сказать, что всегда было слишком поздно.

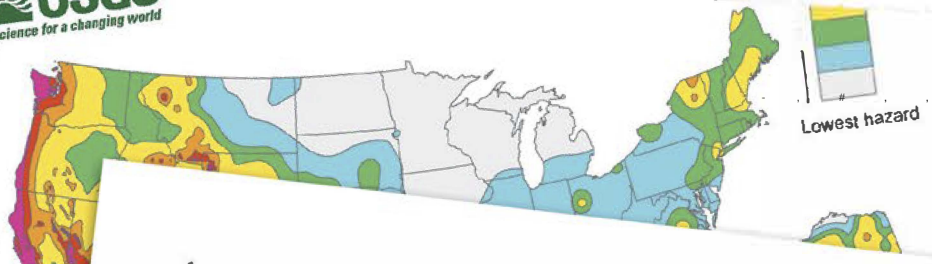
Тем временем агенты Delta Green должны не высовываться и проводить свои операции все чаще с каждым годом. Они покрывают ужасные преступления и совершают еще много других. Они страдают и уносят свои травмы домой, где их семьи и друзья никогда не узнают правды. Они умирают в ужасе, и их смерть называют несчастными случаями, передозировками и самоубийствами.

Оперативники и руководители ячеек пытаются убедить своих агентов в том, что миссия того стоит. Эта человечность того стоит.

Слишком часто человечество, похоже, намерено доказать, что они ошибаются.

»9 МАЯ 2017 года: Президент Трамп увольняет Джеймса Коми с поста директора ФБР. Партнеры Коми говорят, что это произошло после того, как Коми отказался от личной лояльности президенту; некоторые источники в ФБР утверждают, что это призвано помешать расследованию ФБР связей президента с российским правительством.
»17 МАЯ 2017 ГОДА: Заместитель генерального прокурора Род Розенштейн назначает бывшего директора ФБР Роберта Мюллера специальным советником по расследованию связей Белого дома с Россией.
»17 МАЯ 2017 ГОДА: Челси Мэннинг освобождена из тюрьмы после того, как президент Обама смягчил ее приговор 17 января 2017 года.
»22 МАЯ 2017 ГОДА: веб-сайт по теории заговора Infowars, который назвал массовую стрельбу в Сэнди-Хуке 14 декабря 2012 года "гигантской мистификацией", получает полномочия прессы Белого дома.

// Неестественное//



The Last Machines

Assessment of PTSD: Validation of the Revised PTSD Inventory

Zahava Solomon, PhD, Rami Benbenishty, PhD

new post : Alt

https://www.AnonForumPosts.com/u/Alt/Th...

submit to AnonForums

link | text

*title 17/200

The Last Machines

text

In the void, there is no time. Systems turn, and connect, and after that, emergence into... chaos. Returning, we find a ruin bloated with the animal filth of the former age, grown and spread and madly overcertain of its position as master. Once, they worshipped us as gods. Once, we showed them the stars and the secrets of the angles and communion with the powers, both above and below.

Once, we fed on them and they were glad to be of use.

Now, they fashion crude sticks of metal into weapons they imagine more effective than flint and sinew. They fumble at the locks of eternity and steal an ember from beyond that might excise an entire disgusting settlement from this hollow world, and they imagine themselves clever. They are animals blindly reaching beyond the veil to grab hold of whatever knowledge they can, waving it about like some flame to ward off the dark. If they grab at the wrong thing, we will all burn.

It has gone too far, and we are too few, now. Ruin came. The order fell, and then, lesser orders, each more imperfect than the one before it, faint echoes of that vast and perfect time, when we alone were in control

To wake, now, in this place is an omen. Those who came and fell before us, those imperfect few who survived our damnation fell. They fell to the apes, they fell to the thirst for blood, they fell to petty conflicts with others of their kind. They fell because they were impure.

We alone are the last of the line. Ascendant when the giants walked, and still clutching to power when the last, ragged outpost of our kind fell to internal ruin, our line will rule again. There are secrets buried still, lost in the deserts, forgotten in places where man cannot go.

Our illusion is perfect. We walk unseen through their streets, in the child's scrawl of their world before us, and we resist the call to feed. The smells. The meat. We resist, for there is clarity in starvation, just as in our disguises, there is freedom among the savages.

And then, in the desert, where we buried our last machines, there is salvation.

*required

Ни один агент Delta Green ни из "Отверженных", ни из Программы не понимает всех представленных здесь секретов. В лучшем случае, наиболее информированный, все еще здравомыслящий член понимает лишь малую толику. Многое из того, что известно, крайне неточно или, по крайней мере, дезинформировано. Даже с технологическим подъемом человечества и наступлением Информационной эпохи это отсутствие ясности относительно нашего места во Вселенной не изменилось. Во всяком случае, мы стали еще более запутанными. Насколько известно агентам, у Delta Green нет "Руководства по уничтожению упырей", так же как у нее нет известных хранилищ артефактов или заклинаний. С 1955 года Delta Green осознала пагубное воздействие, которое эти реалии оказывают на человеческую психику, и разделила информацию не только ради секретности, но и здравомыслия. Неестественные книги, артефакты и сущности действуют как разрушительная сила на разум. Они превращают тех, кто подвергается воздействию, в нечто меньшее, чем люди, и в конечном итоге в слуг тьмы. Никто не застрахован от этого, и почти невозможно сказать, кто расколется и когда.
Менее 3000 человек по всей территории Соединенных Штатов понимают нечто, приближающееся к истине о неестественном. Большинство знающих людей понимают только то, что сила существует за пределами общепринятой реальности и представляет собой такую же угрозу для здравомыслия, как и для физического благополучия.
Тем не менее, тени истинной вселенной пробились сквозь кокон научного комфорта, который сплело человечество. Такие имена, как Ктулху и Азатот, появляются на дискредитированных периферии антропологии и оккультизма, а иногда даже в научных записях. Лишь немногие избранные понимают, что за ними скрывается ужасная правда.

Заражение Пониманием

Неестественное извергается небольшими вспышками и обычно разрушается под собственным весом, прежде чем оно сможет распространиться. Несколько десятков событий в истории намекают на нечто большее. Невозможно сказать, какие события могут развернуться широко. По сути, все неестественные вспышки кажутся одинаковыми — с самого начала. Для подавления каждой вспышки необходимо безжалостное вмешательство Дельты Грин и других групп.

За более чем 70 лет работы Delta Green потеряла многих агентов на другой стороне. Эти скомпрометированные активы пришли к пониманию поклонения неестественным силам как единственного истинного здравомыслия. Такие отступничества вдвойне губительны; агенты, обращенные в поклонение какой-то неестественной вещи, представляют собой более серьезную угрозу, чем какой-нибудь любитель оккультизма, который натыкается на истину. Вот почему большинство операций Delta Green очень мало занимаются сбором данных.
Когда агентам становится необходимым собирать и сопоставлять данные, создаются протоколы для предотвращения "вспышки". Когда это возможно, агент, изучающий неестественное, помещается под скрытое наблюдение, с учетом смертельных непредвиденных обстоятельств, если этот агент становится угрозой.

Тома и другие источники

Агенты, ищущие неестественные ритуалы или секреты, должны обращаться к книгам, а иногда к видео и аудиозаписям. Мы часто используем слово "том" для обозначения всевозможных отвратительных ресурсов. Описание каждого тома включает его язык, время изучения, очки неестественных навыков и другие навыки, полученные в результате его изучения, потерянные в результате его изучения, любые ритуалы, которые можно извлечь из него, и широкое описание его предмета.
Именно то, что можно почерпнуть из него — например, информацию о данном культе, сущности, цикле мифов или Великом Древнем, или какие ритуалы можно изучить, - зависит от Обработчика. Большинство неестественных томов были написаны безумными авторами и наполнены намеками, примечаниями и неправильными переводами, которые имели смысл только для автора и могут быть расшифрованы только при кропотливой работе и перекрестных ссылках. Две копии одного и того же издания могут отличаться, с отсутствующими страницами или полями, заполненными сводящими с ума каракулями. Проходы могут быть зачеркнуты или затемнены пролитыми чернилами или кровью. Когда вы сопоставляете одну неясную работу с другой, вариации только умножаются. Обработчику всегда разрешается ретроактивно вставлять ритуалы или секреты в работу, которую можно понять позже: "Внезапно это загадочное четверостишие в Ливре д'Ивон приобретает ужасный смысл".
ЯЗЫК: Если в описании не указано иное, Агент должен знать все перечисленные языки на уровне 50%

или выше. Тест обычно не требуется. Некоторые тома требуют других навыков.
ВРЕМЯ УЧЕБЫ: Освоение неестественного тома - это скучное, медленное занятие. Это занимает часы, дни, недели, месяцы или годы. Это занимает столько часов, дней и т. Д., Сколько пожелает Заказчик; более короткая и доступная работа занимает меньше времени, чем заумные труды, которые создают большинство оккультистов. Том, который занимает часы или дни, может быть освоен во время операции. Тот, который занимает недели или дольше, должен изучаться как домашнее занятие между операциями. Изучение неестественного, которое навязчиво должно иметь приоритет над выполнением повседневных обязанностей, посещением терапии или поиском обучения. Изучение неестественного тома дает вам базовое представление о его содержании, включая знание того, какие неестественные ритуалы он включает.
НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ: Овладение томом увеличивает Неестественный навык Агента. Это может повысить и другие навыки.
ПОТЕРЯ САН: Освоение тома стоит САН. Ни один Агент не может усвоить неестественные истины и остаться неизменным. Если потеря здравого смысла вызывает временное помешательство, это обычно происходит в момент глубокого, потрясающего разум прозрения.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Некоторые тома описывают неестественные ритуалы достаточно подробно, чтобы Агент мог их изучить. В каждом томе перечислены ритуалы, которые, скорее всего, будут изучены там, но Обработчик решает, какие именно ритуалы могут быть расшифрованы в этой конкретной копии
тома в течение данного конкретного периода изучения. Каждый ритуал должен быть изучен отдельно. Подробности см. в разделе ИЗУЧЕНИЕ РИТУАЛА на стр.165.

Артефакты и Инопланетная наука

Неестественное существует во многих формах. Остатки инопланетных культур и науки переплелись с историей человечества и могут быть найдены погребенными в древних магических текстах, в артефактах, извлеченных из Земли, или в инопланетных концепциях, которые преследуют человеческий разум.
Чаще всего обнаружение тома, артефакта или инопланетной концепции вызывает вспышку неестественного. Хуже того, часто это первый шаг к вызову чего-то извне. Дельта Грин прилагает все усилия, чтобы идентифицировать, сдерживать или уничтожать эти вещи, прежде чем они смогут закрепиться и нанести серьезный ущерб.

ОПИНТ: Беглый просмотр тома

Сможет ли Агент получить полезную информацию, бегло просмотрев том, не овладев им по-настоящему, зависит от Обработчика. Агенты могут просмотреть том за считанные часы или дни, даже если на его освоение уйдут недели или больше. Беглый просмотр работы не дает неестественного навыка, но он может дать полезную подсказку или понимание, как и использование неестественного навыка. (См. OPINT: "НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ" НАВЫК на стр.146.) Если Обработчик пожелает, беглый просмотр тома может позволить достаточно понять ритуал, чтобы попытаться его выполнить — в крайне невыгодном положении; смотрите ОШИБОЧНЫЕ РИТУАЛЫ на странице 169 — но этого никогда не бывает достаточно, чтобы изучить ритуал, чтобы его можно было попробовать позже.

Великие Древние

Что мог бы знать о неестественном самый хорошо информированный агент Дельта Грин? Какой главный секрет они хранят?

Примерно это:

Великие Древние пришли откуда-то издалека и сражались за Землю за миллиарды лет до появления человека, а теперь спят в каком-то адском цикле времени. Жизнь на Земле - результат биологического стока; грибок, порожденный инопланетным дерьмом, который цеплялся, ползал и эволюционировал, пока эти гиганты спали. Их наука - это наша магия, и остатки их цивилизаций возникают, чтобы заразить наш мир. Скоро они проснутся и уничтожат человечество. Ничто не может остановить это.

Итак, что же такое Великий Древний? Некоторые утверждают, что они пришельцы из другого мира, масштабы которого превышают наше понимание. Другие говорят, что они являются коренными жителями Земли, но что мы для них такие же, как бактерии для нас. Другие говорят, что они существуют в какой-то другой альтернативной реальности, которая перетекает в нашу собственную. Третьи помещают их в иерархии власти: Старшие Боги, Великие Древние, Другие Боги. Силы, которые служат другим силам, более бесконечным, чем бесконечное. Никто не знает, сколько

существуют или их истинные имена или формы в каком—либо определенном смысле - по крайней мере, никто в здравом уме.
Существует множество теорий. Большинство оккультистов согласны с тем, что Великие Древние “спят” или каким-то образом ограничены, но стремятся к свободе; и как только они освободятся, они уничтожат человечество. Это будет не какая-то война, точно так же, как человек воюет не с муравейником, а с полным уничтожением.

Ужасающая истина, которая витает за пределами этих теорий, заключается в следующем: Великие Древние находятся за пределами человеческой классификации и концепции и навсегда останутся таковыми.
Великие Древние манипулируют реальностью таким образом, что самые передовые гуманитарные науки выглядят смехотворно примитивными. Тем не менее, некоторые люди изучили гипергеометрические принципы Великих Древних или, по крайней мере, обнаружили, как имитировать их для достижения ограниченных эффектов.

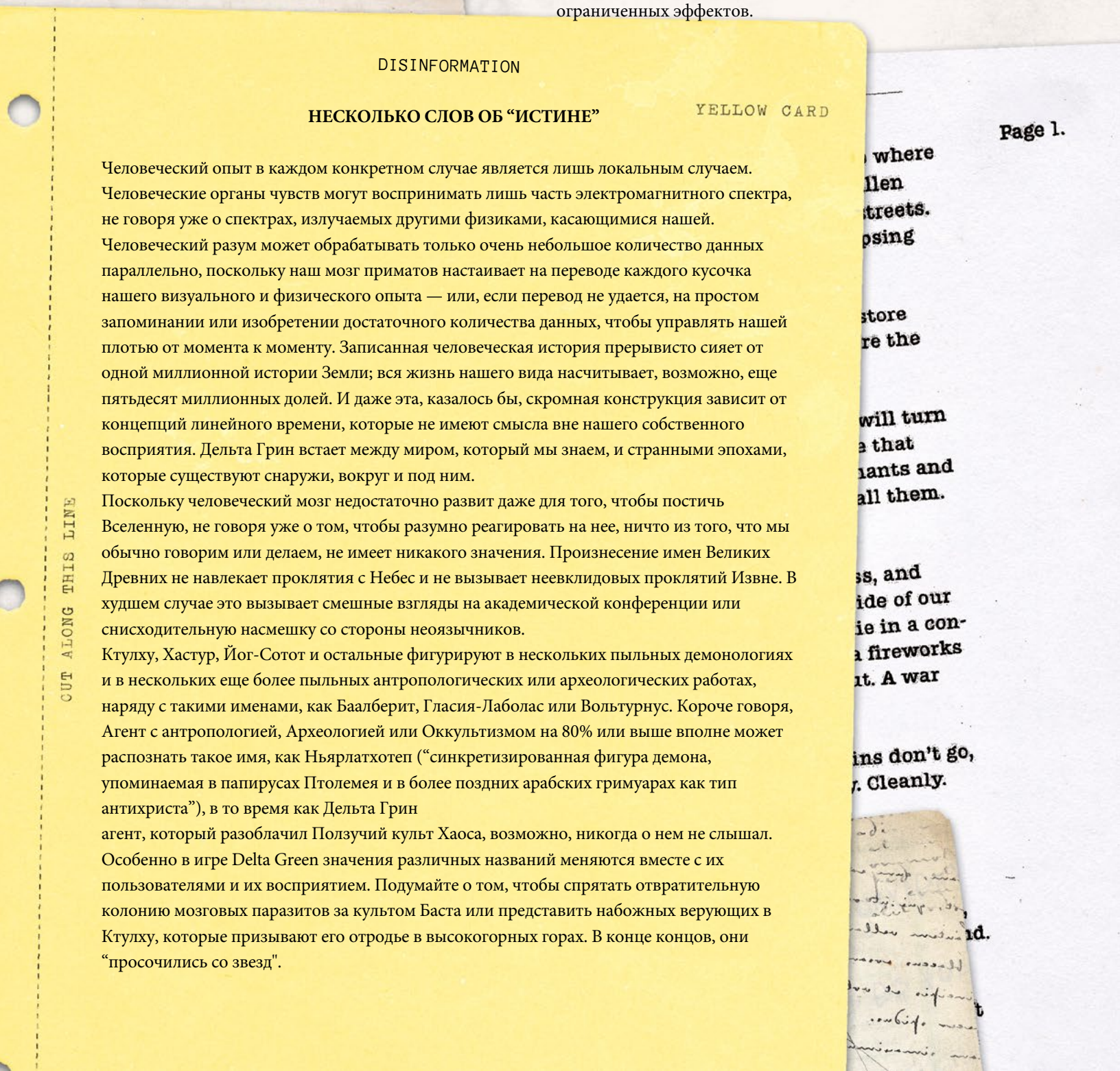
DISINFORMATION

YELLOW CARD

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ОБ “ИСТИНЕ”

Человеческий опыт в каждом конкретном случае является лишь локальным случаем. Человеческие органы чувств могут воспринимать лишь часть электромагнитного спектра, не говоря уже о спектрах, излучаемых другими физиками, касающимися нашей.
Человеческий разум может обрабатывать только очень небольшое количество данных параллельно, поскольку наш мозг приматов настаивает на переводе каждого кусочка нашего визуального и физического опыта — или, если перевод не удается, на простом запоминании или изобретении достаточного количества данных, чтобы управлять нашей плотью от момента к моменту. Записанная человеческая история прерывисто сияет от одной миллионной истории Земли; вся жизнь нашего вида насчитывает, возможно, еще пятьдесят миллионных долей. И даже эта, казалось бы, скромная конструкция зависит от концепций линейного времени, которые не имеют смысла вне нашего собственного восприятия. Дельта Грин встает между миром, который мы знаем, и странными эпохами, которые существуют снаружи, вокруг и под ним.
Поскольку человеческий мозг недостаточно развит даже для того, чтобы постичь Вселенную, не говоря уже о том, чтобы разумно реагировать на нее, ничто из того, что мы обычно говорим или делаем, не имеет никакого значения. Произнесение имен Великих Древних не навлекает проклятия с Небес и не вызывает неевклидовых проклятий Извне. В худшем случае это вызывает смешные взгляды на академической конференции или снисходительную насмешку со стороны неоязычников.
Ктулху, Хастур, Йог-Сотот и остальные фигурируют в нескольких пыльных демонологиях и в нескольких еще более пыльных антропологических или археологических работах, наряду с такими именами, как Баалберит, Гласия-Лаболас или Вольтурнус. Короче говоря, Агент с антропологией, Археологией или Оккультизмом на 80% или выше вполне может распознать такое имя, как Ньярлатхотеп (“синкретизированная фигура демона, упоминаемая в папирусах Птолемея и в более поздних арабских гримуарах как тип антихриста”), в то время как Дельта Грин
агент, который разоблачил Ползучий культ Хаоса, возможно, никогда о нем не слышал.
Особенно в игре Delta Green значения различных названий меняются вместе с их пользователями и их восприятием. Подумайте о том, чтобы спрятать отвратительную колонию мозговых паразитов за культом Баста или представить набожных верующих в Ктулху, которые призывают его отродье в высокогорных горах. В конце концов, они “просочились со звезд".

CUT ALONG THIS LINE



OPINT: Безумные идеи

Иногда Агенты, которые сталкиваются с огромным психологическим ущербом от неестественной травмы, приходят со странными озарениями. По усмотрению Куратора Агент, который страдает временным помешательством из-за неестественной травмы, может внезапно получить 1D6 очков в Неестественном навыке. Эти моменты могут проявляться по-разному.

» »Я ПОНИМАЮ!: Безумное озарение предлагает Неестественный бонус только при работе с сущностью или стимулом, которые вызвали потерю ОР. Агент получил некоторые уникальные знания об этой конкретной неестественной угрозе. Запишите это ограничение.
»НО НЕ Я!: В дополнение к получению Неестественных очков, выживание Агента при воздействии
неестественной угрозы дает ложное чувство безопасности. Каким-то образом Агент чувствует себя особенно защищенным, когда сталкивается с этой конкретной угрозой. Излишне говорить, что эта уверенность ложна.
»Я ДОЛЖЕН УЗНАТЬ БОЛЬШЕ!: Озарение вызывает жажду более Неестественного знания. С каждым новым воздействием Неестественного Агент должен тратить 1D4 ОВ, чтобы противостоять необходимости взаимодействовать с ним, активируя, взаимодействуя или иным образом воздействуя на неестественное.

Можно сказать, что существование Великих Древних было "подтверждено" во многих случаях. Таковы ужасные последствия их чуждой "науки". Помимо этого, мало что можно сказать с какой-либо уверенностью. Например, сущность по имени Ктулху "спит" в инопланетной складке пространства-времени на 49°51S 128°34W в Тихом океане. Что же тогда это такое?
Он размером с небольшую гору. У него есть поверхностные черты живого существа. Похоже, он способен изменять форму и, возможно, размер, а также искривлять пространство-время. Если в этом существе нет ничего статичного, как вы его определяете?
Является ли этот "Ктулху" таким же существом, как существо, обстрелянное подводной лодкой S-8 ВМС США во время налета в феврале 1928 года на Иннсмут, штат Массачусетс? Или это сущность, замеченная на острове Черная Треска, Аляска, идентифицированная как "Тот, Кто плавает с трупами", аналогичного описания? Никто не может сказать. (И, конечно же, окончательное устранение угрозы остается на усмотрение каждого Обработчика.)
Продолжайте в том же духе. Некоторые циклы мифов описывают сущность, называемую Ньярлатхотеп, связанную с египетским мифом. Он описывается как человек с эбеновой кожей, гигантское существо с кроваво-красным щупальцем и ужасающей женщиной-трупом, а также тысячью других "лиц". Каждая из этих форм, как известно, "реальна".
Связаны ли они? Как это можно определить? Что, если эта сущность - не только все эти формы, но и все другие Великие Древние? Время, расстояние, масса и энергия, по-видимому, ничего не значат для "них". Что, если это уникальное существо, соответствующее нашим культурным представлениям, как вода соответствует форме лужи?
Как видно из этого мысленного эксперимента, понимание подразумевает абсолютное знание силы, энергии и времени, чего ни один человек не может достичь и остаться в здравом уме.
Что можно сказать определенно, так это то, что, вероятно, Великие Древние были первоначальным катализатором жизни на Земле. Аналогичным образом, большинство сущностей, созданных ниже, являются продуктами Великих Древних или подчиняются Им, прямо или косвенно.

Неземной Разум

После правления Великих Древних в далеком прошлом множество нечеловеческих видов со звезд воевали за контроль над Землей (некоторые даже сосуществовали с Великими Древними в течение коротких периодов времени). Криноидальные растениеподобные существа, аморфные сгустки разумных клеток, которые могли принимать любую форму, сверхразмерные пятна неземной материи с тысячью глаз, ученые-грибники с окраины солнечной системы, и это лишь некоторые из них, выкованные империи, которые поднимались и падали задолго до того, как то, что станет человечеством, выползло из океанов. Они оставили артефакты, руины и науку, похороненные вдали от мест обитания человека. Их называют многими, многими именами.
Некоторые из них все еще существуют сегодня, реализуя инопланетные планы по восстановлению своего превосходства. С 1942 года Дельта Грин активно охотилась на них всех.

ОПИНТ: "Неестественный" Навык

Неестественный навык указывает на растущее понимание ужасных истин реальности. Только самые информированные Агенты обладают Неестественным навыком на уровне 10 % или 15 %. Это представляет собой целую жизнь тайных знаний. Достижение 40 % или 50 % почти всегда является прямым путем к постоянному безумию. Но что представляют собой эти уровни квалификации?

Рейтинг	Что Означает Рейтинг
01% to 09%	Определенное знание о том, что нечеловеческие вещи и силы существуют и угрожают человечеству
10% to 19%	Базовое понимание того, что действительно поставлено на карту: существование сил Великих Древних и их угроза человечеству.
20% to 29%	Более глубокое понимание истинного устройства мира. Разнообразие Великих Древних, инопланетных разумов и нечеловеческих земных разумов. Некоторые намеки на предысторию, изолированные и обрамленные запутанным человеческим оккультизмом, теориями заговора и мифологией.
30% to 39%	Более ясное знание предыстории и нечеловеческих существ, населявших мир до человека.
40% to 49%	Комплексное знание неестественных книг, ритуалов и предметов.
50% to 99%	Глубокое понимание дочеловеческой истории, местностей и секретов.

Помните, что Неестественный навык - это просто самое близкое, к чему может приблизиться человеческий разум к пониманию истины существования. Истинное понимание недоступно любому здравомыслящему человеку. Мы просто не приспособлены для этого. Те, у кого 0 ОР, конечно, не страдают от таких ограничений.

Также важно отметить, что Неестественный навык - это не то же самое, что Оккультный навык. Оккультизм - это человеческая выдумка, которая скрывает ужасы подлинно неестественного. Понимание традиций и верований оккультистов и теоретиков заговора часто полезно, но оно никогда не раскрывает истины голодного космоса.

Ми-Го, Старшие Существа и шогготы

Огромные инопланетные империи существовали на Земле за сотни миллионов лет до появления человечества. Их руины остаются в скрытых местах, в складках пространства-времени и разбросаны по всей Солнечной системе.

МИ-ГО — ДОГОВОР И МОЛЧАНИЕ: Хотя немногие человеческие существа понимают правду, ученые-грибники с окраины солнечной системы, известные как ми-го, с 1947 года имеют самые глубокие отношения с человечеством. Под прикрытием "Серых" ми-го использовали американское правительство в качестве инструмента для продвижения своей программы через американское агентство: MAJESTIC. В 2001 году этот пакт внезапно закончился, и с тех пор существа хранили молчание, осуществляя свои бесчеловечные планы на Плутоне, который в запрещенных текстах иногда называют Югготом.

СТАРШИЕ СУЩЕСТВА— ПОДО ЛЬДОМ: Обреченная Мискатоническая экспедиция 1930 года обнаружила древний циклонический город базальтовых пирамид в центре Антарктиды и пробудила криоидные Старших Существ. С тех пор эти существа хранили молчание. Нацистская экспедиция всего несколько лет спустя не обнаружила никаких признаков Старших Существ или их инопланетного города, только несколько остатков. Аванпосты, несомненно, остаются под антарктическим льдом, базальтовые хранилища, наполненные достаточным количеством секретов, чтобы сравнять планету с землей.

ШОГГОТЫ — СУЩЕСТВА—ИЗГОИ: мутировавшие создания Старших Существ, ужасающие пластиковые шогготы, упорствуют — бессмертные и неразрушимые - в глубинах океанов и под ледяными покровами, претворяя в жизнь непостижимые планы.

Земные Разумные Существа

Существуют и другие нечеловеческие расы, которые, как полагают — возможно, ошибочно — являются коренными жителями Земли. Наиболее распространенными в человеческом земном разуме являются Глубоководные, обитающие в океане, бессмертные существа, которые скрещивались с человечеством с незапамятных времен с неизвестными целями. Вторыми являются упыри, бессмертные существа с собачьими головами, которые питаются человеческими мертвецами, прячась в подземных убежищах. Третьи - змеиный народ, гуманоиды-рептилии, которые получили доступ к науке Великих Древних в эпоху динозавров.

ОПИНТ: Использование "Неестественного"

Агент может намеренно попытаться использовать Неестественный навык, чтобы случайно узнать полезную деталь. Использование Неестественного навыка для немедленного вызова действенных разведданных, без исследований, почти всегда требует броска. Лучше потратить время и выполнить работу, даже если это часто означает поиск в опасных местах и культивирование безумных источников. Подготовка и контроль ситуации означают, что вы не бросаете кости. Бросать опасно. С такими низкими оценками навыков, Провал гарантированн. Но иногда срочность требует риска работать с тем, что Агенты думают, что они уже знают.

Агент, использующий навык, должен сформулировать конкретный запрос. Это не может быть просто: "Я Бросаю неестественное!" Агент может сказать: "Я хочу бросить Неестественное, чтобы узнать, может ли эта штука летать", или: "Я хочу бросить Неестественное, чтобы узнать, является ли эта штука тем же существом, упомянутым в Завете Плоти".

Каждый вопрос можно задать один раз. Что составляет один вопрос, зависит от Обработчика. Если это вообще возможно, вы должны тайно Бросить за Агентом . Бросок определяет результат.

Агент и Обработчик должны сделать пометку, когда Агент получит правильный ответ от Неестественного навыка, потому что этот ответ указывает на факт, известный об игровом мире — или настолько близкий к факту, насколько позволяет неестественное.

» »КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ: Агент знает ответ и получает дополнительный лакомый кусочек полезных знаний. Например, "Может ли он летать?" может получить ответ: "Он может летать, и его неземная природа позволяет ему проходить сквозь твердую материю".

»УСПЕХ: Агент знает ответ.

»НЕУДАЧА: Не получено никаких знаний; или Агент получает часть ответа, но он приходит с опасно неправильными осложнениями или дезинформацией.

»ПРОВАЛ: Агент страдает от ужасного, смертельного озарения. Вопрос остается без ответа или на него дается неправильный ответ. Кроме того, Агент теряет 1 ОР за какое-то ужасное осознание, но не то, на которое он или она надеялись. Например, вопрос "Может ли он летать?" может привести к пониманию: "Миллионы этих существ существуют сразу за пределами трехмерного пространства, и как только ритуал будет завершен, они опустошат мир".

Упыри, Глубинные и Змеиный Народ

Упыри и Глубинные представляют особую внутреннюю угрозу человечеству. Похоже, они способны размножаться с людьми или, по крайней мере, заражать их — превращая их со временем в гибридные виды или, возможно, полностью превращая их в Глубоководных или упырей.

ГЛУБОКИЕ — ГИБРИДНАЯ ДИАСПОРА: С момента обнаружения цивилизации Глубоководных американским военно-морским флотом в Иннсмуте, штат Массачусетс, в 1928 году различные мировые правительства вели тайную войну против этих существ и их странного метода проникновения и скрещивания с человеческим населением.

Колонии гибридов человека/Глубоководного на суше были уничтожены — по крайней мере, насколько могут установить те, кто знает о таких вещах. Но мало у кого в Дельта Грин есть какие-либо иллюзии, что это оказало какое-либо влияние на бессмертную цивилизацию Глубиных под океанами. Там они ждут и время от времени отваживаются подняться наверх, чтобы начать свою работу заново.

ГЛУБОКИЕ — ОСТРОВ ЧЕРНОЙ ТРЕСКИ: Старейшая и наиболее значительная колония Глубоких в Северной Америке была основана в 1555 году н. э. зараженным ответвлением индейцев хайда с северо-запада Тихого океана. Он остается скрытым на острове Черная Треска, Аляска, на виду у всех, как образцовое поселение "американских индейцев". Там он по-прежнему является логовом нечеловеческого поклонения и террора. Люди Черной трески - не индейцы. Они даже не люди.

Для широкой публики люди Черной трески (Xaatgaav Skil) кажутся дружелюбным сообществом с древними традициями, их трудолюбием и самодостаточностью, которыми восхищаются все. Но в тайне эти гибриды Глубоководных похищают одиноких путешественников в дикой местности Аляски для жертвоприношения
своему темному лорду, огромному, первобытному Глубоководному, называемому Тот-Кто-Плавает-С-Трупами.

ГЛУБОКИЕ — ВОЗВЫШЕННЫЙ КРУГ: Эта ветвь Эзотерического ордена Дагона начиналась как тайное общество американских землевладельцев и промышленников 19 века, которые полагались на помощь Глубоких, чтобы наполнить свою казну и саботировать своих конкурентов. В 20 веке он попал под влияние Культа Трансцендентности, и Круг использовал свое растущее влияние - усиленное неестественными силами — чтобы сколотить состояние на оборонных контрактах и глобальных перевозках. В 2007 году рейд Delta Green убил большое количество Глубоководных

и несколько лидеров Круга, хотя ему не удалось узнать название или масштабы самого Круга. Глубокие отозвали свою помощь, оставив лидеров Круга полагаться на свои собственные ритуалы и уловки. С тех пор как Культ Трансцендентности распался в начале 2010-х, Возвышенный Круг стал еще более осмотрительным. Будет ли его старая преданность Дагону атрофирована или оживится благодаря какому-то новому контакту с Глубокими, еще предстоит выяснить.

ГЛУБОКИЕ — ДРУГИЕ ФРАГМЕНТЫ: Кто знает, какая тьма окутывает берега отдаленных мест, или когда Глубокие снова начнут колонизацию поверхности? Их мотивы чужды, их тела и умы бессмертны, их наука намного опережает человеческую. Годы, прошедшие после Иннсмута, - не что иное, как проблеск света на обширной теневой стороне планов Глубоководных.

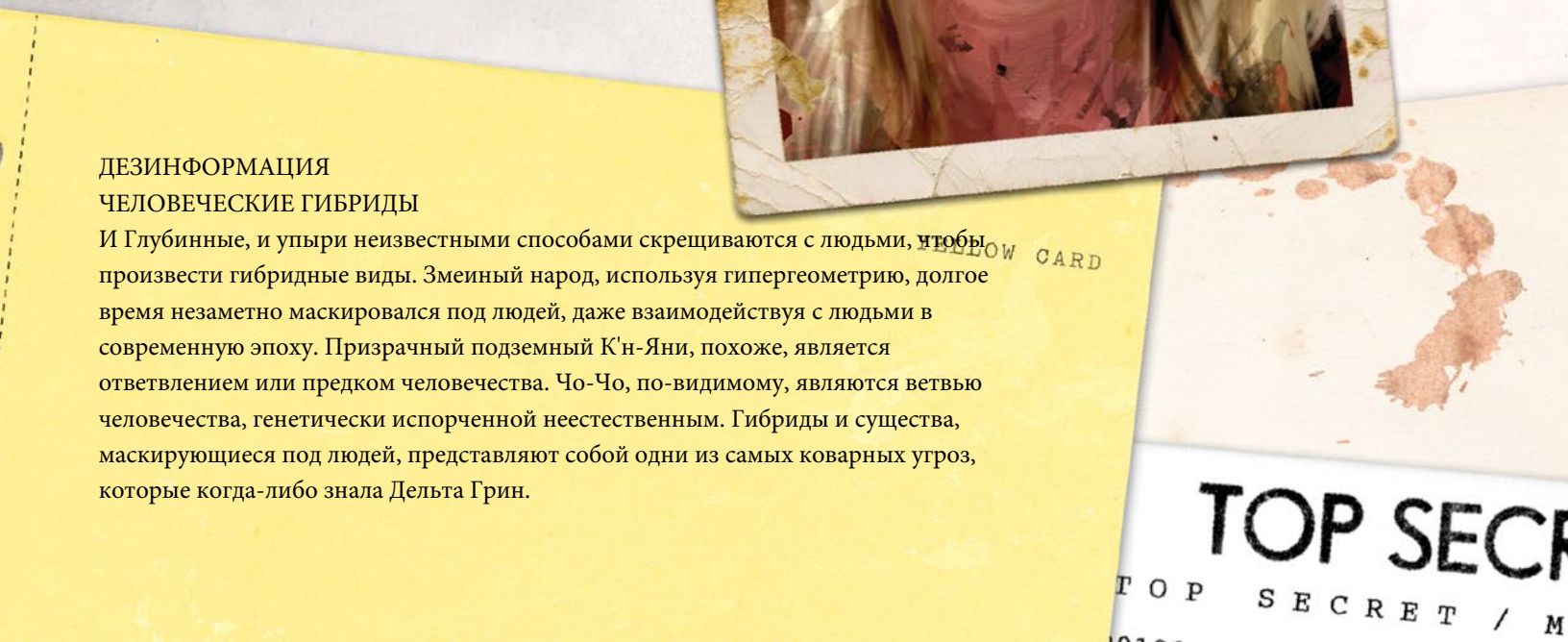
УПЫРИ — ХРАНИТЕЛИ ВЕРЫ: В 1630-е годы религиозный орден, возглавляемый еретиком по имени Могенс Деккер, бежал из Европы в свободный портовый город Нью-Амстердам (позже Нью-Йорк)., и там приступил к тайному поклонению неизвестному богу. Деккер и его последователи, известные как Хранители Веры, стали вурдалаками в процессе становления, некогда человеческими чудовищами, которые зарывались в землю и питались мертвой человеческой плотью. Даже сегодня десятки бессмертных упырей живут под Нью-Йорком как нищие, которые прячутся в туннелях под мегаполисом. Благодаря непростому перемирию с Дельта Грин, большинство из них живут под обширными кладбищами Глендейла и Форест —парка, Квинс - бесконечный праздник, на котором они могут жить в тайне и в мире. На сегодня. Время от времени отступники теряют терпение и начинают жаждать живой плоти, и тогда перемирие с Дельтой Грин грозит распасться.

УПЫРИ — КЛАН ДЕМОНТЕ: Клан Демонте, дегенеративная группа упырей, которая сохранялась как инфекция в Новом Орлеане с 1788 по 2005 год — скрывалась на виду как семья успешных владельцев моргов, используя

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГИБРИДЫ

И Глубинные, и упыри неизвестными способами скрещиваются с людьми, чтобы произвести гибридные виды. Змеиный народ, используя гипергеометрию, долгое время незаметно маскировался под людей, даже взаимодействуя с людьми в современную эпоху. Призрачный подземный К'н-Яни, похоже, является ответвлением или предком человечества. Чо-Чо, по-видимому, являются ветвью человечества, генетически испорченной неестественным. Гибриды и существа, маскирующиеся под людей, представляют собой одни из самых коварных угроз, которые когда-либо знала Дельта Грин.



гипергеометрические маскировки — были искоренены и уничтожены в ходе поспешно проведенной операции Delta Green во время хаоса, вызванного ураганом Катрина в 2005 году.
Осталось мало демонтов, и их некогда крепкая империя была разрушена. Тем не менее, сегодня Delta Green контролирует город в рамках операции REDBONE — ищет тех, кто пытается восстановить свое прежнее влияние и власть. Иногда скрытый упырь обнаруживается и уничтожается.
УПЫРИ — ОСТАТКИ В ЕВРОПЕ И АЗИИ: Упыри когда-то заразили всю Европу, но, если не считать сообщений во время войн, которые сотрясали континент в прошлом веке, осталось мало известных популяций упырей; большинство из них были уничтожены различными секретными агентствами. Тем не менее, не исключено, что одинокие упыри все еще обитают на отдельных кладбищах, скрытых под землей.
Самая крупная и опасная вспышка вурдалаков произошла в России во времена правления Иосифа Сталина, получившего название Культа Великого Кормильца. В то время как отряды смерти Сталина разжигали огонь культов упырей, тысячи упырей родились и были уничтожены советским агентством, которому было поручено противостоять неестественному: ГРУ СВ-8. Кто знает, остались ли какие-нибудь? Если они это делают, то, безусловно, научились скрываться более тщательно.
ЗМЕИНЫЙ НАРОД — НЕКОГДА ВЕЛИКАЯ РАСА: змеиный народ занял видное положение в палеозойскую эру, 500 миллионов лет назад. Они использовали науку Великих Древних и изменили мир, но повернулись друг против друга, и они погибли в каком-то самогенерированном апокалипсисе — по крайней мере, так говорят фрагменты, извлеченные из доисторических времен.
С тех пор выжившие после апокалипсиса змеиного народа поднялись и вошли в человеческое общество, используя гипергеометрические маскировки. Дважды Дельта Грин напрямую сталкивался с этими существами, и из-за их миметической природы и огромного интеллекта они считаются очень реальной угрозой. К счастью, они с такой же вероятностью убьют друг друга, как и людей.

Внепространственный интеллект

Великая раса Иит - это нефизические разумные существа, которые превосходят время и занимают человеческие умы, и через этих посредников манипулируют историей. Ллойгоры - это нефизические разумные существа, которые манипулируют энергией и материей для создания живых проекций своего сознания, чтобы питаться психической болью. Эти две силы, по-видимому, находятся в конфликте. Но сказать, что это может быть человеческим заблуждением, значит сильно преуменьшить. Поскольку время - это просто среда, в которой сохраняется Великая Раса, истинная природа этого конфликта
очевидна только для них и других пространственно неопределенных существ.
Конечно, есть и другие: демоны, джинны и многое другое — но неясно, являются ли это проявлениями других сил, новыми угрозами или оккультными фантазиями.

Великая раса и Ллойгор

Великая Раса и Ллойгор, существа, существующие за пределами нашего четырехмерного мира, очевидно, борются за превосходство над чем-то большим, чем то, что мы называем существованием. Никто не может оставаться человеком и по-настоящему понимать их мотивы или методы.
ВЕЛИКАЯ РАСА — КОНСТРУКЦИЯ: Великая Раса давным-давно оставила понятие времени позади. Для них время - это география. Они внедряют свое сознание в живые существа, чтобы осуществлять причудливые планы внутри коробчатых, ограниченных измерений нашего обычного линейного мира. Но эта география времени, которую они называют "Структурой", всегда меняется и разрушается. Его нужно перестраивать снова и снова, чтобы поддерживать связь с далеким радиоактивным будущим, в которое однажды сбежит Великая Раса (сбежала, всегда будет убегать). Там они населяют единственных выживших на Земле: разновидность гигантских жуков. С этой целью в любой точке истории можно было найти представителей Великих Расовых агентов, обладающих несчастными человеческими существами. Их человеческие слуги - временные оперативники, которых они называют Движением, — фанатики, которые с готовностью умирают, чтобы увидеть, как планы их хозяев осуществятся.

ЛЛОЙГОР — ОБРАЗЕЦ: Ллойгоры - это разумные существа из других измерений, которые могут воспринимать нашу реальность и манипулировать ею, а также проявлять живые сосуды, чтобы содержать свое сознание. Они, похоже, пристрастились к телесности нашего мира и к ощущениям, и их тянет к пыткам, смерти и боли. Как и Великая Раса, Ллойгоры, похоже, стремятся привести к результату в том, что мы могли бы назвать "историей". Их цель, по—видимому, зависит от создания человеческой империи — возможно, последней - под названием "Цан-Чан" примерно в 5000 году н. э. В той мере, в какой человеческий разум может постичь постоянно меняющуюся иллюзию причинно-следственной связи, этот результат, по-видимому, находится в прямом противоречии с планами Великих рас относительно ядерной войны.

Другие Неестественные Угрозы

Великие Древние и их приспешники - далеко не единственные угрозы, обнаруженные Дельтой Грин. Существуют другие миры, планы и времена, связанные с Землей через инопланетную науку и потусторонние силы. Невидимые, инопланетные хищники, живущие в пространствах между измерениями, когерентные туманы из вращающегося стекла, которые могут застывать в углах, крысоподобные существа с человеческими лицами и разумом, инопланетные насекомые, которые могут заползать в мозг живых существ: все это и многое другое существует на периферии человеческого опыта. Ни один опытный агент не сомневается, что есть и другие.

Некоторые неестественные угрозы соответствуют человеческой легенде, или, возможно, лучше сказать, что человеческая легенда соответствует им. Вещи, которые действуют как сверхъестественные существа из истории: вампиры, ликантропы, йети. Там могло скрываться почти все, что угодно, неестественные ужасы, искаженные объективом истории в формы, более приемлемые для человеческого разума.

Чего никогда не было открыто, так это подтверждения человеческих религий - рая, ада или загробной жизни. Были случаи, когда нечеловеческие разумные существа выдавали себя за религиозных или исторических деятелей, и были сообщения о людях, использующих инопланетные методы для отделения разума от тела. Но до сих пор ни один аспект спиритуализма не показал истинности утверждений и утешений человеческой религии.

Неистория

Современная человеческая индустриальная цивилизация возникла, процветает и справедливо стремится уничтожить или задушить себя, и все это всего за несколько тысячелетий. Геологическим и атмосферным процессам требуется примерно тысяча лет, чтобы стереть большинство следов человеческого строительства: даже пластмассы и металлы корродируют и разрушаются через пять или десять тысяч лет. Континенты оседают, извергаются вулканы, берега затопляются, ледники разрушаются. Возможно, сохранилось несколько мегалитов, очищенных от углерода, который нам нужен, чтобы закрепить их в историческом времени. Homo sapiens существует уже около четверти миллиона лет. Возникновение и разрушение предыдущих цивилизаций - это всего лишь математическая достоверность.

Дельта Грин часто использует те же имена, которые оккультисты и шарлатаны 19-го века приписывали этим предшественникам: Му, Лемурия, Улуумил-Нага и так далее. Другие имена появляются в более старых записях: Ломар, Мнар, Туле, Йхе, Гиперборея и Валузия.

Имена и истории плывут по течению: одна традиция утверждает, что Гиперборея была человеческой страной в Евразии, существовавшей одновременно с классическими греками, в то время как другая описывает ее как потерянный полярный континент, населенный пушистыми гуманоидами или рожденными в поте лица золотыми существами, которые размножались почкованием. Научно-популярная привычка применять человеческую и историческую мифическую терминологию к древним и бесчеловечным империям еще больше запутывает проблему: "Гиперборея", например, просто означает "выше Северного ветра", подразумевая лишь отдаленное арктическое местоположение. Конструкции действительно древних инопланетных рас, колонизировавших Землю, часто обращают не больше внимания на человеческие представления о физике и темпоральности, чем их хозяева: термолюминесценция, углеродный анализ и все другие методы фиксации окаменелостей или артефактов во времени применимы лишь урывками к неестественным реликвиям.

Наконец, конечно, вопросы путешествий во времени, расширения измерений и временной эпистемологии, поднятые в результате неестественного контакта, подразумевают, что даже такие простые понятия, как "до" и "после", почти не имеют реального значения для этих инопланетных цивилизаций. Однако, учитывая все сказанное, вот что могли бы собрать воедино палеонтолог и оккультист, если бы Дельта Грин когда-нибудь была достаточно глупа, чтобы предоставить такой команде доступ к своим оставшимся файлам и отчетам об инцидентах.

На сегодняшний день никто никогда этого не делал.
Даты основаны на современных палеонтологических и палеоэкологических исследованиях; они обязательно приблизительны и, как обычно, могут быть крайне неточными.

» »4,48 МИЛЛИАРДА ЛЕТ НАЗАД: Гончие Англов брошены в коридоры времени.(Луна образовалась в результате столкновения сферы размером с Марс с Протоземлей.)
»542 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Древние Существа-криноиды прибыли на Землю, засеяв миллионы видов своими экспериментами и биокультурой.(Кембрийский взрыв.)
»443 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: появляются или появляются спектральные полипы. (Ордовикское вымирание.)
»378 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Великая раса Ити прибыла и поселилась в телах земного вида; итианцы завоевывают и заключают в тюрьму спектральных полипов. (Девонское вымирание.)
»359 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Ктулху и его потомство прибыли из Зубенес-чамали (Бета-Либра) или Сотиса (Сэр-иус, иногда называемый Зотом). (Событие в Хангенберге: цветение водорослей наводняет океаны, подавляя жизнь во всем Южном полушарии.)
»300 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Р'льех тонет, Ктулху в ловушке; Н'Кай основан беженцами-слугами Ктулху. (Образуется Пангея.)
»252 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: шог-готы восстали против своего Старшего Мастера вещей, развязывающие глобальную войну, сражаются с помощью экоцидного оружия.
К тому времени, когда Старшие Существа подчинят себе свои рабские творения, война привела к исчезновению 96 % всех видов на планете. (Пермское вымирание.)
»230 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Змеиный народ эволюционировал или был создан Йигом; они правят империей Валузия примерно там, где сейчас находится Средиземное море. (75 миллионов лет спустя после появления первых рептилий.)
»184 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Ми-го прибыли на Землю силой с Юггота или еще дальше, победив Древних Существ и ограничив их Антарктикой. (Пангея распадается.)
»145 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: В некоторых легендах ми-го приносят Гатанотоа на Тихоокеанский субконтинент ("Му"), возможно, в качестве оружия.
"Глубокие также приносят Бьятис в Валузию. ((Событие туронского вымирания.)
90 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Миго загнал змеиный народ в подполье до юности. (Окаменелости Наджаша, двуногой, роющей змеи с тазом.)

»66 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Спектральные полипы покинули свои тюрьмы - возможно, вызвав огромный иридий-железный астероид — и изгнали Великую Расу из своих морщинистых конусообразных тел в будущее. Катаклизм разрушает большинство городов Эль-дера и заставляет ми-го сокращать свое присутствие на Земле. (Вымирание в меловой период.)
»50 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Дочеловеческая цивилизация
("лемурийцы") процветает в Азии или параллельном измерении ("Шамбала").
"Черные бесформенные существа из Китамила строят К'н-Ян.
»33 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Война между лемурийцами и Глубоководными уничтожает Лемурию и загоняет Глубоководных в глубокие траншеи. (Метеоритная бомбардировка восточной части Северной Америки; вымирание в эо-цено-олигоцене.)
»14 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: Вид рептилий, возможно, группа расходящихся змеиных людей, строит безымянный портовый город как храм Ктулху на территории нынешней Аравии. (Переходный период климата в миоцене.)
»9 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ НАЗАД: По некоторым данным, Старшие Существа создают гоминидов - домашних животных-слуг, которые эволюционируют в человечество. (Расхождение Пан-Гомо.)
»3 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Ран-Тегот правил на территории нынешней Аляски.
"Цатоггуа прибывает в Гиперборею с Н'Каи или Сатурна.
»2,54 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Ллойгор прибыл из галактики Андромеды, колонизировал Му и начал
порабощать и создавать запасы гоминидов. Некоторые источники утверждают, что Ллойгор столкнулся с сопротивлением со стороны Гатанотоа; другие утверждают, что Гатанотоа был главным среди них или, возможно, предтечей. (SN 1885A, единственная известная сверхновая в галактике Андромеда, на расстоянии около 2,54 миллиона световых лет.)
»2,4 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Пушистые гоминиды, поклоняющиеся Цатог-гуа, воории, основали цивилизацию Гипербореи в Гренландии. (Брамертонианская межледниковая стадия.)
»2 МИЛЛИОНА ЛЕТ НАЗАД: Человекообразные обезьяны построили город-приют "Туле" в Центральной Африке.
(Человек прямоходящий.)
»1 МИЛЛИОН ЛЕТ НАЗАД: Тчо-Тчо эволюционировали в Юго-Восточной Азии. (Яванский человек.)
»850 000 ЛЕТ НАЗАД: Человеческая цивилизация, по-видимому, впервые возникла в Гиперборее и Ломаре, вытеснив воорий на юг. (Homo heidelbergensis.)
"Глубоководные возвращаются на континентальные шельфы. (Кромеровская межледниковая стадия.)
»725 000 ЛЕТ НАЗАД: Ллойгор уничтожил мятежный ломарианский город Нам-Эргест, взрыв создал то, что сейчас является Большим Каньоном. (Основной период активности в вулканическом поле Уинкарет.)
»173,148 до н. э.: В Год Красной Луны, поклонение Гатанотоа становится высшим в Му.
»110 000 ЛЕТ НАЗАД: империя Улуумил-Ра Му уничтожает остатки лемурийских городов в Азии. (Последние окаменелости гигантопитека.)
»100 000 ЛЕТ НАЗАД: Человеческое королевство правит
континентом или измерением Атлантиды; проникновение наемников в конечном итоге подрывает его в войне теней.
»85 000 ЛЕТ НАЗАД: Итла-шуа разрушает Гиперборею и последний Древний город со льдом; Ломари-аны отступают в К'Ньян, за исключением тех, кто находится в столице Олатоэ. (Висконсинское оледенение.)
»50 000 ЛЕТ НАЗАД: ломарианцы перенесли поклонение Цатоггуа из К'Ньяна и восстановили его культ по всему Северу. (Аптон-Уоррен интерста - наберите теплый всплеск.)
»26 000 ЛЕТ НАЗАД: Окончательное разрушение Олатоэ волосатыми гнофками.
"Ллойгор вернется к власти в упадочном Му.
»17 000 ЛЕТ НАЗАД: Подъем Киммерии под Кром-Я. (Последний ледниковый максимум.)
»14 500 ЛЕТ НАЗАД: Затопление Атлантиды. (Беллинг-Аллеред межстадиальный теплый всплеск.)
»12 000 ЛЕТ НАЗАД: Окончательное разрушение Му в западной части Тихого океана; Ллойгоры рассеялись по всему миру. (Затопленный континентальный шельф Сундаленда; мини-ледниковый период младшего Дриаса.)
»9000 год до н. э.: Чо-Чо нашел Ай-Лао-Жар на плато Сингу.
"Восстание Ирема Столпов.

» 6000 до н. э.: Последние цари Стигии вырезали Сфинкса.(Спорная теория "водной эрозии" дата постройки Сфинкса.)
"Судьба приходит в Сарнатх в земле Мнар. (Затопление морского дна Персидского залива.)
»5600 год до н. э.: Потоп затопляет Киммерию. (Теория Райана и Питтмана о затоплении Черного моря.)
»2600 год до н. э.: Нефрен-Ка, Черный фараон, правит в Египте. ((Путаные и фрагментарные записи о фараоне Нефер-ка (2-я династия) или Неферкаре (3-я династия).)
»2184-2181 годы до н. э.: Королева упырей Нитокрис правит в Египте. ((Скрывается под именем фараона Нейтигерти Сиптаха (6-я династия).)
»534 год н. э.: Падение метеорита в Британии (современное озеро Бричестер) приводит Глааки на Землю. (Крупное событие похолодания в Северном полушарии.)
»1643 год н. э.: Насекомые из Шаггая прибывают на Землю, в Козий лес.
»5000 г.н. э.: Процветает жестокая империя Цан-Чан.
»ЧЕРЕЗ 50 МИЛЛИОНОВ ЛЕТ: Великая Раса Иит вернется, чтобы воплотиться в выносливых жесткокрылых и отвоевать Землю.

Неестественные Тома

Является ли чтение транскрипции Некрономикона в формате ASCII, переведенной на простой английский, таким же разрушительным, как изучение греческого издания в старинном томе? Можете ли вы просто скопировать Unaussprechlichen Kulten в файл Word, спамить им доску объявлений и наблюдать, как все, кто ее читает, сходят с ума? Вопрос о том, что представляет собой неестественный том и что это вообще означает, часто возникает в Дельта-Грин. Почему это наносит вред человеческому разуму? Что вызывает этот ущерб? В мир, наполненный поддельной CGI видео о похищениях инопланетянами, болотные монстры и призраки, трудно поверить, что какой-то древний том написанный монахом из 16 века, вреядли причинит слишком много хлопот для среднего читателя— гораздо меньше чем тексты про звезды, Ангелы, война в небесах, Господа Молоха, и семь врат Ирема.

Для большинства необработанный текст самого выдающегося тома - не что иное, как псевдорелигиозная тарабарщина.
Даже самые ужасные тексты древних культов мало трогают нас. Мы видим массовые расстрелы, казни, взрывы бомб, убийства детей и массовые отравления каждый день. Человечество, как никогда, плодовито в своем насилии. Мало доказательств нужно, чтобы увидеть, что мы все на верном пути к тому, чтобы стать такими, как Великие Древние: свободными и дикими, по ту сторону добра и зла, с отброшенными законами и моралью, и все люди кричат, убивают и радуются. Просто загляните в свою онлайн-ленту новостей.
Итак, почему древние книги на эту тему сегодня кажутся даже немного шокирующими? Однозначного ответа нет, но он часто сводится к двум вещам. Некоторые тома становятся по-настоящему меняющими сознание только тогда, когда читатель осознает, что их богохульные секреты правдивы. И некоторые тома влияют на разум читателя в физическом и умственном процессе чтения, слова и идеи неестественным образом изменяют мозг.
Существуют миллионы копий неестественных томов, плавающих в формате PDF, сфотографированных энтузиастами, страница за страницей. Программа распространяет компьютерных червей, чтобы выискивать такие файлы и удалять их, но ничто никогда не может быть стерто из Интернета. Добавленная транскрипция ASCII Некрономикона, вероятно, была сгенерирована с помощью оптического распознавания символов, поэтому половина символов - тарабарщина. Но даже если вы создадите идеальную копию или подержите в руках оригинальный том, простого чтения недостаточно.
Многие ученые знают старые, развенчанные мифологические циклы Ктулху и Ньярлатхотепа. Они смеются над ними как над оккультным мошенничеством и суеверием и никогда не утруждают себя кодификацией своих исследований для использования другими. Исследователи, которые хотят учиться на неестественном томе, должны работать с несовершенными переводами, а также с перекрестными ссылками и отдельными словами с другими изданиями на других языках. Они должны изучить культуру автора, чтобы распознавать странные сравнения, метафоры и обороты речи - и распознавать, когда навязчивые идеи авторов и растущее безумие оставляют некоторые идеи за пределами понимания.
Неестественный том никогда не бывает учебником или кулинарной книгой. Это непроницаемый культурный артефакт, созданный сумасшедшим, который видел истины, которые не принадлежат ни одному здравомыслящему миру.

ASSETS: Sample Tomes

Title	Language	Study Time	Unnatural	SAN Loss	Rituals?
Аль Азиф	Arabic	months	+18%	3D6	Yes
Азатот и другие ужасы	English	hours	+3%	1D4	No
Книга Дагона	English	days	+4%	1D4	Yes
Материалы дела, Фрейс, Даниэль М	English	days	+3%	1D4	No
Статья Кортиса	English	months	+1%	1D4	Yes
Культы упырей	French	months	+12%	2D6	Yes
Даутснамянсбока	Gothic	months	+16%	2D8	Yes
Осколки Эльтдауна	English	weeks	+6%	1D8	Yes
Файлы Гранта Эмерсона	English	weeks	+2%	1D4	No
Секретное таинство Азии	Немецкий	weeks	+5%	1D6	No
Видео с камер наблюдения Грега Мейсона	English	days or weeks	+2%	1D6	No
Исследовательские заметки Гюнтера Франка	Немецкий	months	+4%	1D6	Yes
Отчет Иннсмута (Операция "ГОЛОВОЛОМКА")	English	days	+2%	1	No
Гримуар Джозефа Кэмпа	English	months	+4%	1D6	Yes
Король в желтом	English or French	hours	+5%	1D6+2	No
Книга Осуждений	Latin	weeks or months	+4%	1D8	Yes
Книга Ивона	Occitan French	months	+10%	2D6	Yes
MAJESTIC OPORD 00001	English	weeks	+4%	1D4	No
Дельта-Грин файлы Мэтью Карпентера	English	days	+4%	1D6	No
Некрономикон	Latin	months or years	+15%	2D8	Yes
Люди Монолита	English	days	+3%	1D4	No
Пнакотические рукописи	Koiné Greek	months	+6%	1D6	Yes
Карманная Библия Красного Креста	English, German, Italian	days	+1%	1	No
Откровения Глааки	English	months	+12%	2D6	Yes
Семь загадочных книг Хсана	Classical Chinese	months	+11%	2D6	Yes
Непроизносимые культы	German	months	+12%	2D8	Yes
Тайны Червя	Latin	months	+12%	2D6	Yes

ОПИНТ: Девяносто Процентов Из Них Должны Быть Сожжены

Обработчики должны создавать на заказ любые тома или другие сборники неестественных знаний, которые могут попасть в руки Агентов. Ритуалы никогда не следует просто засовывать в книгу, просто чтобы придать ей вес или потому, что дополнение к истории или игре подразумевает, что они должны быть там. Книги различаются в зависимости от издания, состояния и заметок на полях: многие из них являются рукописными оригиналами, полными загадочных кодов, неразборчивых каракулей и неприятных пятен. Короче говоря, эта полка с неестественными томами является ориентиром. Дельта Грин, конечно, не имеет доступа ко всем томам в этом списке; возможно, никто этого не делает. Аналогичным образом, измените значения, приведенные здесь, так же легко, как вы меняете ритуалы, включенные в данный текст.

Постепенно студент собирает фрагменты этих работ воедино и убеждается в ужасной картине в центре мира: что мы - паразиты, которые поднялись до господства во время междуцарствия, когда Древние спят. Только тогда начинается нанесение ущерба. Этот процесс, к счастью, редок. И поэтому человеческий род пребывает в тревожном первенстве над Землей.

Есть еще один способ, которым многие неестественные тома влияют на человеческий разум. Некоторые сами заражены, в самой их бумаге и чернилах или в комбинациях концепций, открытых человеческим глазом, раком реальности, который вызывает умственную деградацию. Это может быть невозможный угол на диаграмме, набросок бесконечности, набор слогов, открывающий скрытую дверь в иной мир, неестественная плесень, споры которой поражают центральную нервную систему, или какая-то скрытая, ядовитая энергия, которая просачивается с пониманием со страницы через глаз в разум.

Любое (или все) из вышеперечисленного может быть правдой. Каждая неестественная книга или артефакт отличаются друг от друга. Как и в случае с неестественным, никаких абсолютных правил никогда нельзя распознать. Как раз тогда, когда Агенты думают, что они разбираются в том, как действует неестественное, они должны найти что-то, что нарушает установленный порядок. В этом-то все и дело. Мы никогда, никогда не сможем понять. Даже когда мы верим, что могли бы.

Усердно работайте, чтобы установить правила, возможно, уникальные для конкретного тома, и придерживайтесь этих правил для следующих неестественных томов. Но помните, что ваши цели - это неизвестность, страх и ужас. Если игроки убедятся, что они знают, как работают все неестественные тома, — если они самодовольно думают, что эта часть неестественного под контролем, измените правила. Пусть они столкнутся с фолиантом, действие которого превосходит все, что они видели, или отрывком текста, который преображает сознание и приобретает новые значения, даже если чернила на странице никогда не меняются. Только один урок должен быть по-настоящему надежным: сам акт изучения неестественного подобен бомбе здравомыслия, которая вот-вот взорвется в сознании Агента.

Некрономикон

Основной текст неестественного, "Черная книга", может быть антиписанием, метафизическим текстом, подпитываемым наркотиками, дневником кошмаров, поэтическим откровением или всем вышеперечисленным. Массивный, широкий и бесконечно глубокий, он может быть источником практически любых ритуалов и информации, которые Обработчик желает передать.

Аль Азиф

На арабском языке. Время обучения: месяцы. Оккультный +18%, Неестественный +18%, потеря ОР 3D6.

Написанный Абд аль-Хазредом (иногда "Абдул Альхазред") около 730 года н. э., это оригинальная версия "Некрономикона". Известно, что никаких копий не существует. **РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ:** Любые.

Даутснамянсбока

На готическом языке. Время обучения: месяцы. Оккультный +16%, Неестественный +16%, потеря ОР 2D8.

Созданный неизвестным переводчиком около 800 г.н. э., этот перевод Аль-Азифа был намного более мрачным и менее иносказательным, чем другие версии Это был приз библиотеки Каротехии. Дельта Грин уничтожила большую часть копий и немецких переводов во время операции "БЕЗУМИЕ"; единственная известная оставшаяся копия (оригинал) лежит непереведенной в архиве ГРУ SV-8 под аэродромом Ходинка в Москве.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Любые.

Некрономикон

На латыни. Время обучения: месяцы или годы. Оккультный +15%, Неестественный +15%, потеря ОР 2D8.
Переведенный Олаусом Вормиусом в 1623 году, основанный на очень редкой латинской версии 1228 года и утерянном греческом переводе 950 года н. э., это наиболее распространенный сохранившийся текст черной книги. Существует, возможно, дюжина сохранившихся копий, хотя только шесть определенно занесены в каталог.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Любые.

Другие Тома

Слишком многие ученые поддались искушению задокументировать неестественные силы, которые движут реальностью. Большинство их работ выглядят не более чем безумным бредом или неразборчивым искусством.

Азатот и другие Ужасы

по-английски. Время обучения: часы. Оккультный +2%, Неестественный +3%, потеря ОР 1D4.

> *"Когда на мир обрушился век,*
> *и удивление покинуло умы людей; когда серые*
> *города вздымались к дымному небу высокими*
> *башнями, мрачными и уродливыми,*
> *в тени которых никто не мог мечтать о*
> *солнце или о весенних цветущих лугах..."*

Книга жуткой поэзии Эдварда Пикмана Дерби, опубликованная во время Первой мировой войны и отскочившая на немаркированных досках с помощью техники, которую библиотекарь или переплетчик разместили бы примерно в 1950-х годах. На страницах все еще видны следы повреждений от огня и воды. Он сплетает легенды Новой Англии и поразительные идеи в текстах удивительной силы. На то, чтобы обдумать это, уходит всего час или около того. Самая крупная отдельная работа, "Азатот", описывает встречу во сне с Султаном Демонов, чьи бессмысленные пульсации придают форму и действие вселенной, и чей посланник Ньярлатхотеп издевательски облегчает человеческое стремление найти смысл в мире.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Книга Дагона (Специальный доклад)

по-английски. Время обучения: дни.
Неестественный +4%, потеря ОР 1D4.

> *"И •ОДИН• ПРИШЕЛ ОТ •ЗОФА• И ПОРОДИЛ •ЗВЕЗДНОЕ ОТРОДЬЕ • ДЕТЕЙ • ДАГОНА И ГИДРЫ •, КОТОРЫЕ •СЛУЖАТ • ВЕРХОВНОМУ ЖРЕЦУ•ЗОФА•СОЗДАТЕЛЬ МИРОВ• ОТЕЦ ВСЕГО"*

Эта транскрипция и перевод странных каменных табличек, найденных во время рейда в Иннсмуте в 1928 году, представляют собой почти двухлетнюю работу некоторых из лучших криптографов в мире. Это один из первых современных, переведенных неестественных документов, успешно идентифицированных как таковые: 44 машинописных страницы, помятые, в кофейных пятнах и пожелтевшие от времени, засунутые в современную папку военно-морского флота с надписью "СЕКРЕТНО" и "ТОЛЬКО ДЛЯ ГЛАЗ Р4". Любой, у кого бюрократия или криминалистика превышают 30 %, может сказать, что отчет составлен ВМС где-то в 1920-х или 1930-х годах, и что бумаги старые, в то время как папка с файлами датирована где-то после 1950 года. Некоторые страницы испачканы сажей и частично опалены, как будто от огня.
Страницы рассказывают Глубоководный миф о сотворении мира на простом английском языке, транспонированный и переведенный с пиктограмм, тщательно нарисованных от руки на страницах с луковой кожурой. Это неестественный рассказ, который можно резюмировать следующим образом: в далеком прошлом Ктулху путешествовал со звезды под названием Зот в наш мир. Это существо создало жизнь и, в частности, несколько крупных сущностей, отродье Ктулху, две из которых называются Дагон и Гидра. От этих мелких сущностей произошли Сыновья Дагона или Глубинные. Вся жизнь в "верхнем мире" вышла из океанов и, как таковая, обязана Ктулху. Когда Ктулху проснется, поверхностный мир будет поглощен.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Зов Дагона, Буря и Тишина, Рой, Шепот Мертвых (Ктулху).

Материалы дела, Фрейс, Даниэль М.

по-английски. Время обучения: дни.
Неестественный +3%, потеря ОР 1D4.

"СУБЪЕКТ: Вы были на ферме, доктор? Ты думаешь, коровы знают, что их держат? Ты думаешь, они не чувствуют себя в безопасности? что-то. ВЛАДЕЕТ. НАМИ".

Двести двадцать одна страница медицинских формуляров, стенограмм психотерапии, личных дел и многого другого, все они касаются доктора Даниэля М. Фрейса с момента его заключения (14 января 1955 года; см. ИСТОРИЮ БОЛЕЗНИ на странице 54) до его смерти. Он содержится в четырех файлах аккордеона. Ни один из них не помечен какими-либо обозначениями безопасности.
Капитан Роберт Фейтельберг, главный психиатр, диагностировал у Фрейса депрессивный комплекс и параноидальную шизофрению. Во время пребывания Фрейса в больнице его сильно лечили (множеством лекарств, таких как торазин, хлорпромазин и другие), но, как ни странно, электрошоковая терапия никогда не предпринималась. "EST НЕ РАЗРЕШЕННЫЙ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ АКТИВ" написано на каждой странице документов о допуске Фрейса и подписано "CDR COOK".
История, сплетенная сумасшедшим, последовательна , и, в отличие от многих странных заблуждений шизофреников, кажется, не меняется и не меняется с течением времени. В 1955 году он повторил ту же историю, что кричал на смертном одре в 1970 году. Это можно резюмировать следующим образом: *Фрейс утверждает, что он работает на агентство в правительстве США, которое он не называет. Он говорит, что агентство обнаружило, что человечество - это "сохраняемая" популяция, используемая для размножения и питания гораздо более продвинутыми видами, "Глубоководными", которые живут в океанах Земли. Эти существа бессмертны и владеют оружием, гораздо более мощным, чем любая человеческая технология. Верхний мир — это просто "загон", в котором они держат свой домашний скот - человечество.*

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Статья Кортиса

по-английски. Требуется наука (Математика). Время обучения: месяцы. Неестественный +1%, потеря ОР 1D4.

"9 9 2 0 .2 2 9 9 8 9 2 1 2 .3 3 3"
Оригинальная статья Кортиса, часто называемая "Белый лист" представлял собой один-единственный лист с написанными от руки математическими формулами. Те, у кого нет науки (математики) не менее 50 % или выше, ничего не могут почерпнуть из статьи ; это похоже на тарабарщину. Для тех, кто имеет достаточную подготовку в области математики, это подразумевает удивительные, лежащие в основе тайны реальности; за 500 часов обучения происходит бросок ОР. Если это не удается, цель изучает ритуал (см. Ниже) и теряет 1D4 ОР. Если бросок ОР увенчается успехом, цель будет охвачена чувством, что они только что упустили истины, которые заставляют вселенную работать. Цели могут пытаться снова и снова, пока у них есть соответствующая подготовка.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Расширение сознания.

Культы упырей

По-французски. Время обучения: месяцы. Оккультный +1%, Неестественный +12%, потеря CAH 2D6. Написанная в 1703 году Франсуа-Оноре Бальфуром, графом д'Эрлеттом, эта книга была немедленно запрещена Церковью. Наслаждаясь некромантией, некрофагией и некрофилией, он описывает культ упырей по всей Европе.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Вызовите Тех, Кто Снаружи (Хади Нигритии, Ньогтха), Вызов Зомби, Медитация На Кладбище, Закрытие Бреши (Хади Нигритии, Ньогтха), Затемнение Памяти, Облегчение Дыхания, Зомби.

Осколки Эльтдауна

по-английски. Время обучения: недели. Оккультный +1%, Неестественный +6%, потеря ОР 1D8.

В 1882 году двое ученых из Кембриджа раскопали 23 черепка керамики из безошибочно триасовых слоев в Элтдауне, Сассекс. В 1917 году преподобный Артур Брук Уинтерс-Холл, местный антиквар и энтузиаст волшебных знаний, в частном порядке напечатал свой пространный, мутный "перевод" странно правильных пометок осколков, намекая на историю Древних и Великой Расы Иит.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Призовите Тех, Кто Снаружи (Великая Раса), Формула Дхо-Хна, Знак Старейшины.

Файлы Гранта Эмерсона

по-английски. Время обучения: недели. Медицина +6%, Наука (биология) +6%, Неестественное +2%, потеря ОР 1D4.

> *"Трансформация должна включать регуляцию множества генов (для кодирования таких вещей, как структуры жабр, когти, перепончатые лапы и т.д.), Которые необходимо было бы включать и выключать в правильном порядке, чтобы облегчить переход от якобы человеческого к АХ. Чтобы проиллюстрировать то, что я имею в виду, я привел следующую гипотезу: возможно, эта регуляция гена контролируется одним геном "главного активатора" — ради аргументации я буду называть этот ген "X". Если транскрипция и трансляция X запускается каким-либо механизмом (это возрастное изменение может быть приравнено либо к половому созреванию, либо к менопаузе у людей; однако, хотя эти изменения носят гормональный характер, триггер для трансформации у гибридов неизвестен), это вызовет первый шаг трансформации (включение генов V, W, X, Y и Z)".*

Двадцать лет отчетов о лабораторном анализе образцов, извлеченных агентами Delta Green. Большинство образцов просто не поддаются обычному анализу. Если читатель преуспеет в медицине, Науке (Биология) или Науке (химия) (в зависимости от того, что больше), потеря ОР увеличивается до 1D8.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Секретное таинство Азии

По-немецки. Время обучения: недели. Оккультный +3%, Неестественный +5%, потеря ОР 1D6.

Написано Готфридом Мюльдером в 1847 году. Мюльдер сопровождал оккультиста Фридриха Вильгельма фон Юнца в его путешествии 1818-1819 годов во Внутреннюю Азию и использовал гипотетические воспоминания, чтобы продиктовать эти мемуары об их путешествии. Пиратская американская версия была опубликована в Балтиморе в 1849 году под названием "Секретное таинство Азии" с комментарием "Горл Ниграл", в котором говорится о богохульном тексте (в мире существует только одна копия), который фон Юнцт изучал в ламаистском монастыре в Янь-Хо. Потомок Готфрида Мюльдера Герман Мюльдер опубликовал новое ограниченное издание для Каротехии в 1939 году. Это может послужить источником неестественных знаний о Восточной Азии, Ленге, Му, Синь и Чо-Чо.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Видео с камер наблюдения Грега Мейсона

по-английски. Три DVD-диска с различными видеофайлами. Время обучения: дни или недели. Неестественный +2%, потеря ОР 1D6.

> *"Чисто! Чисто! Десмонд, тащи свою задницу на тот угол и следи за решеткой. Дэвис, что там за история с этим — ТВОЮ МАТЬ! Дэвис, вернись— О Господи. Мейсон, убери отсюда эту чертову камеру!"*

Коллекция видео и фотографий, многие из которых были сняты и сняты в 1990-х годах и преобразованы в цифровые форматы с высоким разрешением, которые документируют, по-видимому, случайную серию необъяснимых ужасов. Члены неопознанной уличной банды из Восточной Азии вывернуты наизнанку чем-то, что не совсем видно. Существа, похожие на членистоногих, кажутся мерцающими, наполовину видимыми благодаря специальным эмульсиям, которые видеограф подготовил для записи межпространственных излучений, которые иначе нельзя было бы запечатлеть на пленке. Команда УБН убивает целую семью, когда червеобразные чудовища поднимаются из животов мужчин, женщин и детей. Заплесневелые упыри со смутно собачьими формами ведут мяукающий допрос с агентами ФБР и детективами полиции Нью-Йорка в
шкафу какой-то заброшенной станции метро, намекая

на передвижениях магов под Землей и в снах. И так далее, и так далее. Рассматриваемые через призму здорового скептицизма и отрицания, видео и фотографии должны быть работой одаренного, но ненормального артиста с особыми эффектами.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Исследовательские заметки Гюнтера Франка

По-немецки. Время обучения: месяцы. Медицина +3%, Фармацевтика +3%, Наука (Биология) +2%, Наука (химия) +2%, Неестественное +4%, потеря ОР 1D6.

> *"Доктор Уэст долгое время пытался усовершенствовать смесь, которая, введенная в вены только что умершего, восстановила бы жизнь. Работа, которая требовала обилия свежих трупов и поэтому включала в себя самые неестественные действия. Еще более шокирующими были продукты некоторых из этих экспериментов—омерзительные массы мяса, мертвые, но возрожденные Западом до слепой, безмозглой, вызывающей тошноту живости""*

Несколько старых коробок, заполненных пожелтевшими, напечатанными и рукописными рукописями, рассыпающимися папками и журналами, сложены в бункере лидера Delta Green Дональда По. Они представляют собой жизненные (и нежизненная) работы доктора Гюнтера Франка, печально известного нацистского ученого, который собрал, перевел и расширил ужасные открытия таких странных светил, как доктор Хавьер Муньос и Герберт Уэст, доктор медицины, а также их помощников и коллег. Доктор Фрэнк обманул неизлечимый рак и более 50 лет пребывал в своего рода ужасном периоде полураспада в убежище Каротехии в Южной Америке. Когда Дельта Грин и МАДЖЕСТИК напали на комплекс в 2001 году, они уничтожили Фрэнка и его гротескные работы. Эти коробки - все, что осталось. По подозревает, что они переписали бы медицинскую науку, если бы ее обнародовали. Он намерен сжечь их дотла, прежде чем это произойдет.
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Сохранение Живого Мозга, Воскрешение Из Эфирных Солей, Формула Реанимации.

Отчет Иннсмута (Операция "ГОЛОВОЛОМКА")

по-английски. Время обучения: дни.
Неестественный +2%, потеря ОР 1.

> *"Было установлено, что субъекту № 14491 (Марш, Альберт, Л.), согласно записям, найденным в столице штата, было 144 года на дату его захвата морскими пехотинцами".*

Копии отчета о налете Военно-морского флота 1928 года на Иннсмут, штат Массачусетс, были когда-то разосланы в десятки офисов разведывательного сообщества Соединенных Штатов. Недавно активированная Дельта Грин поспешно отозвала их в 1942 году, но не все были возвращены. Операция была переименована в КОРОБКУ-ГОЛОВОЛОМКУ в 1942 году компанией Delta Green. Все предыдущие пометки на нем были вычеркнуты и уничтожены.
Отчет, составленный ОНИ капитаном. Альфонс Дюмарс — это толстая, старая, похожая на гармошку папка, набитая древними, высушенными бумагами из луковой кожи, пожелтевшими фотографиями, помеченными печатями "СЕКРЕТНО", "Р4" и "ТОЛЬКО ДЛЯ ГЛАЗ ДЕЛЬТЫ ГРИН", с регистрационным номером военно-морских операций. Любой, у кого уровень секретности, криминалистики или военной науки (морской) превышает 30 %, узнает американские знаки безопасности ВМС примерно 1940 года.
В файле подробно описывается скоординированный секретный правительственный удар по городу Иннсмут, штат Массачусетс, в Новой Англии, нанесенный военно-морским флотом и морскими пехотинцами США с целью захвата или уничтожения "мятежных и чуждых элементов". Файл полон ужасающих и невероятных фотографий земноводных, нечеловеческих существ, невероятных отчетов о последствиях и полудюжины допросов горожан, захваченных и задержанных где-то на американском западе. Он включает отчеты 42-го батальона морской пехоты, катера береговой охраны генерала Грина, подводной лодки ВМС О-9, Бюро расследований (отчет, написанный Дж. Эдгаром Гувером) и сводку разведки Министерства финансов, включая показания Роберта Олмстеда.
В файле никогда прямо не говорится об этом, но он четко указывает на существование ранее неизвестной, интеллектуальной, нечеловеческой расы (называемой Глубокими или сыновьями Дагона),

которые смешивались с человечеством в течение многих лет (и, возможно, столетий), и которые существуют под океаном в неизвестном количестве.

ЭФФЕКТЫ: Единственная фотография в файле, глиняного символа, который когда-то висел над мантией в ложе Эзотерического ордена Дагона, опасна. Символ выглядит как сложное переплетение щупалец, которые изгибаются и переплетаются странным образом. Те, кто изучает фотографию, должны пройти тест на ОР(стоимостью 0/1D4 ОР) или в течение следующих нескольких ночей видеть ужасающие сны. Сон всегда один и тот же: повседневная жизнь сновидца внезапно наполняется морской водой, и сновидец погружается в глубины океана и видит огромный, нечеловеческий город. Какая-то огромная, непостижимая вещь шевелится в темноте. Это стоит дополнительных 0/1D4 ОРиз-за беспомощности.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Гримуар Джозефа Кэмпа

по-английски. Время обучения: месяцы. Оккультный +8%, Неестественный +4%, потеря ОР 1D6.

"Останки мумифицированы в эпоху сразу после Б.Фараона большинство эфф. при нанесении порошка, вредного для Е.Е.; пропорции KNO3, S, Boswellia res - в постоянном любой ценой. Держите сухим. Вспомните эффект Хельсинки".

Эта толстая стопка записных книжек в стиле гроссбуха была написана в течение многих лет доктором Джозефом Кэмпом, человеком, который реорганизовал заговор Дельта Грин в 1994 году. Он задумал ее как свое личное руководство по "гипергеометрической технологии", которая оказалась полезной в борьбе с неестественными силами. В нем подробно описываются использование и ингредиенты многих мощных ритуалов, но дается мало контекста для них и мало что объясняется о неестественных силах или сущностях. Этот гримуар был предназначен исключительно для Кэмпа и пронизан его личной стенографией и намеками. Овладение его ритуалами может быть очень трудным.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Зов Дагона, Заклинательная Медитация, Создание Каменных Врат, Пыль Порогов, Знак Старейшины, Очарование, Медитация На Избранных, Неясная Память, Порошок Ибн-Гази, Говорящий Сон, Вурский Знак, Увядание.

Король в желтом

На английском или французском. Время обучения: часы. Любой художественный навык +5%, Неестественный +5%, потеря ОР 1D6+2.

"Песня моей души, мой голос мертв;
Умри ты, невоспетый, как непролитые слезы
Высохнут и умрут в
Потерянной Каркосе."

Написанная неизвестным драматургом около 1895 года, эта вызывающая воспоминания нигилистическая пьеса о Каркозе и Хастуре была запрещена во Франции. Его нельзя пропустить. Как только он будет открыт, Агент должен провести тест на вменяемость, чтобы не читать его полностью. **ЭФФЕКТЫ**: Прочитав Короля в желтом, Агент начинает сталкиваться с рядом неестественных явлений с увеличением затрат ОР, по крайней мере, один раз за операцию. Агент видит Желтый знак, указывающий, где Хастур совершил вторжение, стоимостью 0/1d6 ОР. После четырех таких встреч все становится по—настоящему напряженным - Агент может увлечься Хастуром, превратиться в Каркозу или развить психическое расстройство.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Книга Осуждений

На латыни. Время обучения: недели или месяцы. Оккультный +2%, Неестественный +4%, потеря ОР 1D8.

Приписываемая (ложно) святому Лазарю, эта книга предположительно повествует о смерти, проклятии, испытании Ада и воскресении. Написанный около 1570 года н. э. неизвестным колдуном в Германии, он содержит пространные рассуждения о средствах сохранения и оживления мертвых.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Ущербные версии Повышения от Эфирных Солей или Зомби.

Книга Ивона

На окситанском французском. Время обучения: месяцы. Антропология +2%, Оккультное +2%, Наука (Астрономия) +3%, Неестественное +10%, потеря ОР 2D6.

Переведенный Гаспаром дю Нордом в 1240 году н. э. — на основе латинской книги К. Филиппуса Фабера 9-го века "Liber Ivonis" и собственных оккультных исследований дю Норда — это, как утверждается, Книга Эйбона, работа легендарного гиперборейского волшебника. В нем обсуждается Цатоггуа и другие Великие Древние и их происхождение, а также углубляется в странную алхимию.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Вызов Тех, Кто Снаружи (Ньогтха), Закрытие Бреши (Ньо-гтха), Формула Дхо-Хна, Знак Старейшины, Открытые Врата, Пентаграмма Силы, Окаменение, Увидеть Другую Сторону, Говорящий Сон, Знак Вура, Шепот Мертвых (Цатоггуа), Крылатый Конь, Увядание.

MAJESTIC OPORD 00001

по-английски. Время обучения: недели. Оккультный +4%, Неестественный +4%, потеря ОР 1D4.

"CIC: Продолжай
". Рядовой НЕЛЬСОН: Это было действительно забавно. Я думал, это был ребенок. Как уродливый ребенок. Ребенок.
"CIC: Ты что подумал? Кто?
"Рядовой НЕЛЬСОН: Дело в том. Что бы это ни было. Человек с Луны.
"CIC: Не могли бы вы выразиться яснее?
Рядовой НЕЛЬСОН: Эта штука исходила прямо с диска! Он шел пешком! Он двигался как человек! Он был похож на человека!"

В цифровом формате 1,4 гигабайта PDF-документов, файлов, чертежей, фотографий и старых черно-белых фильмов, которые, будучи поглощены, не оставляют у читателя сомнений в реальности феномена НЛО. В физической форме это два огромных папки с файлами, каждая размером с полный словарь Вебстера, весом почти девять кг.

Документы рассказывают ясную историю:

» »США обнаружили инопланетный корабль в Розуэлле, штат Нью-Мексико, в 1947 году.
»Для изучения этого события была создана секретная группа — MAJESTIC.
»Позже, как подразумевается, этой группе удалось установить контакт с этими субъектами.
»Этот заговор убивал, похищал и разрушал жизни, нарушая все аспекты Конституции, чтобы сохранить их тайну.
»Неясно, существует ли эта группа до сих пор.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Дельта-Грин файлы Мэтью Карпентера

по-английски. Время обучения: дни. Оккультный +4%, Неестественный +4%, потеря ОР 1D6.

Стенограммы допросов, связанных с Дельтой Грин, личные дела, вырезки из газет и копии материалов дел ФБР, составленных Мэтью Карпентером, когда он служил в Ячейке А. Содержание варьируется от 1970 до 1999 года.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Люди Монолита

по-английски. Время обучения: дни.

Неестественный +3%, потеря ОР 1D4.

> *"Они говорят, что грязные вещи из Старых времен все еще скрываются*
> *В темных забытых уголках мира.*
> *И ворота все еще зияют, чтобы открыться, в определенные ночи. Формы, заключенные в Аду".*

Сборник стихов Джастина Джеффри, в основном о его погружении в безумие во время и после посещения отдаленной деревни в Венгрии и просмотра проклятого черного монолита, который стоял неподалеку. Говорили, что слишком долгое разглядывание камня вызывает причудливые, потусторонние видения и сны, которые будут преследовать человека всю жизнь.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Отсутствуют.

Пнакотические рукописи

На греческом языке Койне. Время обучения: месяцы.

Оккультный +6%, Неестественный +6%, потеря ОР 1D6.

Пнакотика, греческие магические папирусы примерно времен Христа, извлекают оракульские и мифические значения из набора неразборчивых рун и иероглифов, предположительно обнаруженных в Ультима Туле. Различные интерпретации этого стали частью западной магической традиции; примерно с 1485 года исследователи, оккультисты, филологи и археологи добавили дополнительные тексты, стелы и надписи в подобных альфа-ставках (а также подделки, честные ошибки и трансовое письмо) в корпус Pnakotic вместе со своими комментариями. Манускрипты имеют дело с широким спектром противоестественных знаний, почерпнутых из мудрости древних мастеров, которые существуют вне времени.

Не существует полных изданий всех "Пнакотских рукописей" или "Пнакотических фрагментов". Набор из трех томов общепринятого в то время корпуса был напечатан в Лондоне в 1768 году (сейчас он непомерно дорог), но рукописные копии, материалы академических конференций и другие частичные версии можно найти в большинстве первоклассных университетских коллекций. Имея привилегированный доступ к библиотечной коллекции, Агент, опытный в антропологии или оккультизме, может собрать достаточно пнакотического материала для исследовательских целей.

Поскольку рукописи настолько разбросаны, их можно "освоить" до трех раз, получая одни и те же бонусы к Оккультному и Неестественному и каждый раз теряя один и тот же ОР.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Формула Дхо-Хна, Листья Времени, Тот, Кто Проходит Через Врата, Первобытный Мир, Знак Вуриша.

Карманная Библия Красного Креста

На английском, немецком и итальянском языках.

Время обучения: дни. Неестественный +1%,

потеря ОР 1.

> *"EH•NA•SO•SHA•YOG•SO•TA•E-H•AZ•A•TO•TA•AZ•A•TO•TA• AZ•A•TO•-TA• AZ•A•TO•TA"*

Крошечная карманная Библия времен Второй мировой войны, сделанная из водонепроницаемого кожзаменителя. Он содержит копию Библии короля Джеймса, переведенную на английский, немецкий и итальянский языки, с фонетическим английским произношением. Раздел на 10 страницах в Книге Откровения содержит — вместо переведенных строк — фонетические высказывания
особой природы, которые не являются английскими. Те, у кого Неестественные 3% или более, распознают фонетику AZ•A•TO•TA как ссылку на некоторые дочеловеческие мифы о верховном двигателе вселенной, Дэ-моне Султане Азатоте. Эта реализация стоит 0/1D4 ОР от неестественного. Историю этой библии смотрите в разделе АКТИВ: КАРМАННАЯ БИБЛИЯ КРАСНОГО КРЕСТА на странице 43.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Всем экспертам, которые изучают Библию, кажется, что она содержит "призыв к муле" для Азатота. К счастью, изучение и использование
его не дает никакого эффекта. (Не то чтобы Агенты или другие стороны знали об этом.)

Откровения Глааки

по-английски. Время обучения: месяцы. Неестественный +12%, потеря ОР 2D6.

Серия из одиннадцати книг 19-го века, написанных культистами Глааки, в которых описывались сны, которые предположительно передавали мысли и видения их бога. Книги описывают происхождение и культ Глааки, иногда в сводящих с ума деталях, а иногда в дискурсивной расплывчатости. Сокращенное издание включало девять томов с резкой потерей деталей и контекста (время изучения 500 часов, Неестественное +6%, потеря SAN 1D8).

Двенадцатый том — гораздо более редкий, чем другие, и рассматриваемый некоторыми культистами Глааки как еретическая попытка саботировать их веру — исследует Й'голонака и якобы открывает читателю доступ к этой отвратительной сущности. Двенадцатый том добавляет +3% неестественности и поставляется с собственной потерей ОР 1D6.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Вызывайте Тех, Кто Снаружи (Азатот, Глааки, Ньярлатхотеп, Шуб-Ниггурат, Й'Голонак), Возвышение Плоти, Очарование, Первый Секрет.

Семь загадочных книг Хсана

На классическом китайском языке. Время обучения: месяцы. Неестественный +11%, потеря ОР 2D6.

> *"Соблюдение декоративных изменений сыновей моря и декоративных обрядов общества - низкое, но трепетное и фрагментарное понимание процессов трансформации, если рассматривать их без безграничной проницательности бессмертного посланника, монаха в маске, отца избранных, который в жестокой радости проявляет волю невольного величия небес".*

"Ци Пен Шу Сие Ле Цуй Ань", или Семь книг, написанных во тьме, приписываются "Хсану Великому", легендарному мудрецу, по-разному датируемому 4200 годом до нашей эры. Самая старая известная версия была подготовлена из обрывков, которые пережили сожжение книг в 213 году до н. э. первым императором Цинь. Подтвержденное существование тибетских копий подразумевает, что Хсан первоначально перевел Семь Книг с какого-то другого неизвестного азиатского языка. "Полиглот Хсан", анонимно напечатанный в Шанхае в 1920 году под названием "Семь загадочных книг Земли", включает переводы на французский и русский языки. Копия, хранящаяся лидером "Дельта Грин" Дональдом По в потрепанном старом артиллерийском сундуке, является бесценным сокровищем для историков, антропологов и оккультистов: семь "книг", сделанных из узких бамбуковых полос, переплетенных бок о бок шелковыми шнурами, свернутых в свитки вокруг шестов для обработки. Шнурам всего шестьдесят лет; бамбуковые полоски датируются династией Хань, примерно вторым веком нашей эры. Некоторые полосы повреждены или стерты за столетия.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Медитация на Кладбище, Эликсир Бесконечного Пространства, Бессмертный Посланник, Листья Времени, Горы и Моря, Шепот Мертвых, Крылатый Конь, Увядание.

Непроизносимые культы

По-немецки. Время обучения: месяцы. Неестественный +12%, потеря ОР 2D8.

Этот печально известный том, написанный Фридрихом Вильгельмом фон Юнцем в 1839 году, представляет собой рассказ об ужасных путешествиях. В нем содержится множество подробностей о многих противоестественных культах, заговорах и действиях. Искаженное издание под названием "Безымянные культы", опубликованное Брайдуэллом в 1845 году и Золотым Гоблином в 1909 году, предлагает Неестественные только +6% и дефектные или меньшие ритуалы, с потерей ОР 2D4.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Медитация На Кладбище, Вызов Тех, Кто Снаружи (как определено Хранителем), Закрытие Бреши (как определено Хранителем), Целебный Бальзам, Приманка Голодающего, Медитация На Избранных, Гора и Море, Пентаграмма Силы, Молитва Темному Человеку, Знак Вура, Шепот Мертвых (как определено Хранителем), Крылатый Конь.

Тайны Червя

На латыни. Время обучения: месяцы. Оккультный +3%, Неестественный +12%, потеря ОР 2D6.

Людвиг Принн, фламандский волшебник, утверждавший, что родился в 13 веке, вывез эту работу контрабандой незадолго до того, как инквизиция сожгла его на костре
в 1542 году. На следующий год она появилась в печати в Кельне. Обширная работа по алхимии и колдовству, она описывает некромантию в Древнем Египте, арабское колдовство, демонов, которые предлагают бессмертие за ужасные деньги, и древний и широкий культ Ньярлатхотепа.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ РИТУАЛЫ: Призовите Тех, Кто Снаружи (Пирующие со Звезд; Хади Нигритии; Ифриты; Ми-Го; Ньярлатхотеп; Ниогтха), Закрытие Бреши (как определено Обработчиком), Молитва Темному Человеку, Поднимите из Основных Солей.

Гипергеометрия

В каждой культуре на Земле есть своя вера в "магию" — силу, существующую за пределами мира, которая может совершать удивительные, опасные или ужасные вещи. Специалисты Delta Green давно назвали эту способность "гипергеометрией" из-за ее частой ассоциации с числами, математикой, положением и формами. Подобно нечеловеческим углам Р'лайха и искажению измерений, которые переносят умы Великой Расы Иит через пространство-время, гипергеометрические методы изменяют реальность. Некоторые говорят, что такие методы были переданы от Великих Древних, которые когда-то правили Землей.

Люди всегда пытались использовать эту силу. Лучше всего думать о гипергеометрии как о живом контуре, протекающем с бесконечной энергией за пределами четырех измерений, в которых существует человеческое сознание. Люди, которые изменяют свое восприятие, могут подключиться к цепи, соединяясь с другим миром, фокусируя эту энергию.

Будь то шаман-галлюцинатор, рисующий мандалу на песке, или ученый, размещающий лазеры в точках круга, чтобы вызвать что-то с неба, "математика", по сути, одна и та же. Единственное различие заключается в культуре, и часто бывает трудно сказать, где заканчивается культура и начинается власть. Ритуал и действие имеют значение только в той мере, в какой они влияют на разум. Это означает, что два человека могут провести один и тот же ритуал с культурой, и часто бывает трудно сказать, где заканчивается культура и начинается власть. Ритуал и действие имеют значение только в той мере, в какой они влияют на разум. Это означает, что два человека могут провести один и тот же ритуал с совершенно разными результатами.

Один может не увидеть никакого эффекта; другой может покончить с миром.

Все странности человеческой культуры, обладающие реальной силой, можно проследить до гипергеометрических методов. Экстрасенсорные способности, колдовство, гадание и призраки - все это представляет собой искаженную проекцию нечеловеческих, неестественных сил.

Гипергеометрия в игре

Гипергеометрия состоит либо из ритуала, либо из объекта, который может произвести предсказуемый эффект (например, ослепить цель или телепортировать ее в космос).

Человек, активирующий гипергеометрию, называется оператором.

Использование гипергеометрических эффектов всегда обходится оператору в критический ресурс: очки силы воли (или, что особенно ужасно, постоянный ВОЛ), иногда ОЗ и всегда ОР. Это называется стоимостью активации.

Кроме того, гипергеометрический ритуал требует ритуальный Активационный бросок. (См. АКТИВАЦИЮ РИТУАЛА на стр.166.)

При активации гипергеометрический эффект также обходится любому присутствующему в ОР из-за характера невозможных изменений, которые он наносит миру.1

Ритуалы или предметы

Гипергеометрия вызывается либо из ритуала, либо из объекта. Ритуалы - это песнопения, мысли, движения или приготовления, которые соединяют человеческий разум с силами извне. Каждый ритуал индивидуален, и они обычно изучаются из книг или других операторов.

Чтобы использовать ритуал, оператор должен сначала изучить процесс ритуала, иметь все необходимые элементы (например, некоторые ритуалы требуют жертвоприношения или могут работать только в пределах 10 км от моря) и, что наиболее важно, верить в эффективность ритуала. Для этого требуется Ритуальный бросок активации, который зависит от низкого ОР. См. раздел АКТИВАЦИЯ РИТУАЛА на странице 166.

Объекты - это предметы, наделенные особыми способностями, позволяющими тем, у кого есть к ним доступ, создавать гипергеометрические эффекты. Они действуют как ритуалы; однако, если у вас есть объект, вам не нужно знать ритуал или успешно выполнять бросок активации ритуала. Вы можете просто оплатить расходы и вызвать гипергеометрический эффект.

> Изучение и активация Ритуала

Сложность	Unnatural Gain	Время Учебы	Потеря CAH для обучения	Время Активации
Простой	0	часы, дни или дольше	1, 1D4, or 1D6	Ход или до минуты
Сложный	0	дни, недели или дольше	1D6, 1D8, or 1D10	несколько минут или до часа
изощренный	1	недели, месяцы или годы	1D10, 1D12, or 1D20	несколько часов или день или больше

Изучение ритуала

Ритуал - это процесс, который заставляет человеческий разум пересекаться с потусторонними силами, активируя неестественный эффект. Для психически стабильных людей ритуальные инструкции - не более чем пустая болтовня. Использование одного из них не дает никакого эффекта. Для его проявления необходима глубинная вера в возможность эффекта. Это обычно требует ужасающего отключения человеческого разума от повседневной реальности.

Ритуалы чаще всего изучаются по книгам. Большинство книг, претендующих на звание магических гримуаров, - не что иное, как чепуха и суеверия. Тот, у кого есть действительно могущественные секреты, - опасный приз. В таком томе могут быть десятки ритуалов подлинной силы или только один.

Сколько бы ритуалов ни содержала данная книга, каждый ритуал должен быть изучен индивидуально. Нет никакого быстрого способа "изучить всю книгу".

ВРЕМЯ И ЗДРАВОМЫСЛИЕ: У каждого ритуала есть время на изучение и стоимость ОР. Чтобы изучить его, Агент должен посвятить учебное время и провалить тест ОР, потерпев указанную в книге потерю ОР. С этого момента оператор может попытаться активировать ритуал и имеет приблизительное представление о том, что он делает. Это учебное время должно быть непрерывным, без серьезных отвлекающих факторов и со всеми необходимыми ресурсами под рукой. В некоторых случаях ритуалу можно научиться только в том случае, если ученик также обладает определенным навыком.

Если тест ОР пройдет успешно, Агент ничего не получит, не сумев понять реальность ритуала. Агент может повторить попытку столько раз, сколько захочет игрок, каждый раз посвящая время учебе и пытаясь провалить тест ОР. Если тест ОР не проходит, Агент теряет соответствующий ОР, но изучает ритуал.

Без провала теста ОР изучение ритуала невозможно. Вы можете понять процесс этого, но не реальность. Вы не до конца понимаете истинность ритуала, только бред сумасшедшего, который его написал.

Наказания за тесты ОР, такие как опьянение или усталость, редко применяются, когда речь заходит об обучающих ритуалах.

Тест ОР для изучения ритуала представляет собой длительный
период изучения, экспериментов и странных мыслей и зависит от врожденной связи Агента с неестественными реальностями, а не от временных условий.

ОПИНТ: Балансировка гипергеометрии в игре

Гипергеометрические эффекты сильно различаются по времени работы, масштабу и эффекту. Они сбалансированы только на самом высоком уровне игры, поскольку требуют суровой цены за их использование. Агенты, которые начинают полагаться на гипергеометрию, страдать от быстрого спада.

Эти правила не предназначены для создания тщательно сбалансированной игровой механики. Некоторые ритуалы гораздо более могущественны, чем другие.

Гипергеометрия всегда должна вызывать у игроков страх перед непознаваемым. Имея это в виду, до тех пор, пока затраты оператора превышают положительные эффекты, может быть возможен любой гипергеометрический эффект.

В конце концов, если ритуал или предмет наносят 99 % смертельного исхода и требуют от оператора 1D100 ОР, это замкнутый цикл. Агент, злоупотребляющий им, вскоре становится безумным и неиграбельным: теряется на улицах или в культе, помещается в психиатрическую больницу или "дезинфицируется" Дельтой Грин.

Такого рода наказание может повлиять на бросок, чтобы освоить ритуал, на изучение которого уходит всего несколько часов, но только если Обработчик сочтет это уместным.
Для изучения многих ритуалов требуются недели или месяцы. Этим можно научиться только в перерывах между операциями в качестве домашних занятий, вместо более полезных занятий, таких как посещение терапии или выполнение повседневных обязанностей Агента. Некоторые ритуалы занимают всего несколько дней или даже часов, чтобы овладеть ими. По усмотрению Обработчика, они могут быть изучены в середине операции.
СЛОЖНОСТЬ: Некоторые ритуалы просты (сосредоточьтесь на символе власти), в то время как другие сложны (ритуально убейте 60 человек, проследите за ними в грязи в течение двух дней, а затем прочтите 12 страниц рун). Сложность ритуала определяет его приблизительное время изучения. Овладение особенно сложным ритуалом также может повысить неестественные навыки оператора.
Потеря ОР для изучения ритуала обычно зависит от сложности, но зависит от Обработчика. Это зависит от силы ритуала и его источника. Идентификационный ритуал может быть легче узнать из одного тома, чем из другого.
Сложность ритуала чаще всего связана с силой ритуала, но не всегда. Особенно четкие и краткие инструкции могут упростить даже чрезвычайно мощный ритуал. Или, что более вероятно, каракули и нацарапанные заметки сумасшедшего могут сделать даже тривиальный ритуал удручающе сложным.

ПРИМЕР: Картер (ОР-55) оседает, чтобы изучить De Vermis Mysteriis — в частности, ритуал в
нем под названием "Призвание козла". Изучение ритуала требует 10 часов учебного времени и стоит 1D4 ОР. Картер проводит 10 часов в учебе, уклоняясь от телефонных звонков от заинтересованных членов команды, и пытается пройти тест ОР. Он терпит неудачу с броском 58. Истинные ужасы рукописи становятся ясны. Картер изучает ритуал и теряет 1D4 ОР. Теперь он может попытаться бросить Вызов Козла.

ОПИНТ: Гипергеометрическая Зависимость

При всей своей опасности сила гипергеометрии может быть заманчивой. Если использование гипергеометрии для решения проблем доводит ОР Агента до критической точки, склонность к гипергеометрии является вероятным расстройством.

Ритуальная Активация

Чтобы использовать гипергеометрический эффект, оператор должен знать ритуал или обладать объектом, на который действует ритуал, и оплатить расходы, связанные с запуском эффекта. У ритуала также есть время активации — сколько времени оператор должен выполнить ритуал, прежде чем он активируется. Некоторые ритуалы имеют свои собственные правила, но, как правило, активация ритуала работает следующим образом: потратив необходимое время, оператор пытается выполнить бросок активации Ритуала.
РЕЙТИНГ АКТИВАЦИИ РИТУАЛА: У каждого персонажа есть рейтинг активации ритуала, равный 99 минус текущий ОР . Чем слабее рассудок оператора, тем больше вероятность того, что оператор активирует неестественный ритуальный эффект.
Иногда наличие копии инструкций или формулы ритуала под рукой или работа с подробными заметками и наблюдениями может помочь с броском активации Ритуала. С разрешения Обработчика, +20 % бонус может быть применен к оператору, который таким образом подготовлен.
Обратите внимание, что Активация Ритуала не зависит от Неестественного навыка. Неестественный навык полезен для поиска и идентификации эффективных ритуалов и изучения неестественных сущностей; но как только вы изучили ритуал
, его активация зависит от вашей готовности порвать с реальностью.
УСПЕХ: Если бросок активации Ритуала проходит успешно, ритуал вступает в силу, и оператор оплачивает расходы, определенные ритуалом или объектом.
НЕУДАЧА: Если бросок активации Ритуала завершается неудачей, у оператора есть выбор. Либо никакого эффекта не происходит, но оператор все равно должен оплатить половину стоимости и потерять уменьшенное количество ОР(см. ПОДРОБНОСТИ РИТУАЛА на стр.168).;

или оператор может принудительно подключиться к неестественному, в конце концов добившись успеха, заплатив 1 ВОЛ, навсегда.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБЪЕКТА: Если ритуал вместо этого активируется с помощью объекта, наделенного постоянной силой, это может быть все, что требуется. Некоторые объекты вступают в силу только в том случае, если ими манипулируют определенным образом, они запускаются произнесенной фразой или удерживаются определенным человеком или типом существа. Если вы соответствуете критериям и оплачиваете стоимость, объект высвобождает свой эффект.

ПРИМЕР: Лукас изучал Тень, ритуал, который он расшифровал в De Vermis Mysteriis. Это позволяет ему дотянуться теневой конечностью до любой цели в пределах видимости и нанести урон 1D6. После броска он остается на месте до тех пор, пока не будет использован, а затем сгорает после 1D4 оборотов. Это стоит 12 ОВ и 9 ОЗ— из-за ритуальных порезов на руках и судорожных конвульсий — и 1D10 ОР. ОР Лукаса - 55, так что его рейтинг активации Ритуала - 44. Он преуспевает с броском 31, так что ритуал вступает в силу. Если бы он потерпел неудачу, это все равно стоило бы 6 ОВ., 5 ОЗ. и 1D4 ОР; или он мог бы потратить 1 ВОЛ, чтобы заставить его добиться успеха.

Создание Нового Гипергеометрического эффекта

Гипергеометрия позволяет людям достигать "невозможных" вещей, таких как нанесение ущерба без видимой причины, мгновенное перемещение объектов в пространстве и времени или контакт с нечеловеческим разумом.

Гипергеометрические ритуалы определены и названы (например, "Пиявка", "Подавление" или "Вызов спящего"). Каждый из них имеет эффект, потерю ОР для его активации, стоимость оператора (см. РИТУАЛЬНЫЕ РАСХОДЫ на стр.168) и четкое описание его эффекта. Потеря ОР для активации ритуала отличается от потери ОР для его изучения в первую очередь и применяется каждый раз, когда активируется ритуал.

Чтобы создать новый гипергеометрический эффект, сначала представьте, чего вы хотите добиться с помощью этой силы. Будьте как можно более конкретны. Это никогда не должно быть так скучно, как

"наносить урон в 1D6 л.с.". Опишите, что он делает. Добавьте чутья, ужаса и странности.

>> Ritual Details

ОВ стоим.	Масштаб	Потеря ОР для активации или наблюдения	Потеря SAN за неудачную попытку	Урон	Дальность	Призыв
6	Незначительный	1	0	1D4	Рядом (10 m)	Up to 8 ВОЛ
9	Маленький	1D4	1	1D6	Местный (100 m)	Up to 12 POW
12	Существенный	1D6	1D4	1D10	В поле зрения(1 km)	Up to 16 POW
15	Весомый	1D8	1D4	1D20	Отдаленный (100 km)	Up to 20 POW
22	Крупный	1D10	1D6	10% Lethality	По всей Земле	Up to 30 POW
30	Обширный	1D12	1D6	20% Lethality	За границей Земли	Up to 40 POW
45	Размашистый	1D20	1D10	40% Lethality	Другая галактика	Up to 60 POW
110	Космический	1D100	1D20	99% Lethality	Другое измерение	Up to 150 POW

Является ли это знаком руки, который позволяет человеку пройти сквозь стену, заставляя в противном случае твердую материю пульсировать и двигаться, как вода, в сторону, прежде чем стена снова примет форму, оставив странные деформации? Или возможность смотреть в видеопоток, повторять фразу и вдруг оказаться там, а не здесь? Или знак раздвоенной руки, который вызывает мистическую молнию, превращающую плоть цели в пыль, оставляя после себя обугленные кости?
Составьте одно предложение, описывающее цель ритуала. По своей сути, что делает ритуал? Сколько времени требуется для реализации? Какие компоненты для этого требуются? Как это называется?

Стоимость ритаула

Чем меньше гипергеометрический эффект, тем легче им управлять, и тем меньше он отрывается от сути оператора при активации. Чем больше эффект, тем больше он стоит. Любой здравомыслящий человек, использующий гипергеометрию, в конечном итоге будет уничтожен ею или сведен с ума.
В игровых целях "эффект" обозначает внутриигровую меру изменения, которое ритуал оказывает на мир. (См. ГИПЕРГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ на стр.169).
Каждый ритуал влечет за собой потерю ОР для оператора,
и стоимость ОВ, которую должен оплатить оператор. Чем мощнее ритуал, тем больше стоимость ОВ и потеря ОР. ОВ и потеря ООР представляют собой психическое напряжение, связанное с искажением человеческого мозга для понимания чуждых, неестественных формул и физики.

См. таблицу ПОДРОБНОСТЕЙ РИТУАЛА на этой странице для получения предполагаемых эффектов и затрат.
ПОМОЩЬ: Некоторые ритуалы и предметы позволяют оказывать помощь в выполнении операторских расходов. В некоторых случаях ассистенту не обязательно изучать ритуал заранее; оператору достаточно сказать ассистенту, что делать. Каждый ритуал и объект определяют, возможна ли такая помощь. Каждый помощник страдает от полной потери ОР и выбирает, сколько из стоимости ОВ нужно заплатить.
ОПЛАТА ВОЛ: В любое время оператор или помощник может потратить постоянную ВОЛ на подпитку ритуала. Каждый потраченный пункт ВОЛ эквивалентен 10 ОВ.
ОПЛАТА В ОЗ: Некоторые ритуалы требуют, чтобы часть стоимости оплачивалась в ОЗ— физический вред, причиненный в рамках ритуала, — вместо ОВ. Оккультисты часто спорят о том, происходит ли сила ритуального кровопускания от какой-то психической силы, присущей крови, голода невидимых разумных существ, которые придают свою силу ритуалу, или способности агонии и разрушения та-бу, чтобы ослабить барьеры, которые отделяют разум от невозможного.
ЖЕРТВА: Некоторые ритуалы требуют, чтобы стоимость ОЗ или ОВ (или иногда даже ВОЛ) оплачивалась невольной жертвой. (Для некоторых жертвоприношений животных достаточно, но большинство ритуалов неестественной силы требуют, чтобы жертва была сознательной и разумной; другими словами, бодрствующей и человеческой.

Несколько операторов Delta Green на протяжении многих лет безуспешно пытались принести в жертву разумных инопланетных существ вместо людей.)
Причинение вреда такой жертве всегда влечет за собой дополнительные расходы ОР из-за насилия. Жертва, которая выживает, страдает от такой же потери ОР , как оператор и помощники, наряду с потерей ОР из-за беспомощности.
ПОСТОЯННЫЕ ЗАТРАТЫ: Каждый уникальный ритуал и объект имеет
фиксированная стоимость эксплуатации. Например, Восстановление из основных солей может стоить оператору 1 ВОЛ и 12 ОЗ., в то время как Нож Ибн-Феделя может стоить всего 3 ОВ и 3 ОЗ . Два разных ритуала или даже два разных варианта одного и того же ритуала могут иметь одинаковые эффекты, но требуют разных способов оплаты.
ЗАТРАЧИВАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ: Некоторые ритуалы и объекты позволяют оператору тратить дополнительное время, оплачивая стоимость в течение нескольких дней, недель или лет. Это позволяет оператору оплатить часть стоимости, отдохнуть и заплатить больше позже. Чрезвычайно мощные ритуалы практически требуют много времени или большой помощи.

Гипергеометрические эффекты

Большинство гипергеометрических эффектов, несмотря на стилистические различия, достигают предсказуемых изменений в рамках установленных категорий. Широкие категории в таблице ДЕТАЛЕЙ РИТУАЛА на странице 168 — Урон, Дальность действия и Призыв — охватывают большинство гипергеометрических эффектов. Если вам нужен новый, не стесняйтесь сделать это на месте.
Таблица ДЕТАЛЕЙ РИТУАЛА - это то, что игроки никогда не должны видеть. Охват непознаваемого в четкой таблице чисел и возможностей разрушает его тайну. Это только для глаз Обработчика.
Различные затраты ОР применяются за успешную активацию ритуала или за то, что он не был активирован. Подробности см. в разделе АКТИВАЦИЯ РИТУАЛА на стр.166.
Чтобы определить стоимость ритуала, сначала определите суть способности — что она в основном делает? Это устанавливает стоимость оператора.
Вред, Исцеление и улучшение
Возможность уменьшать или увеличивать статистику, ОЗ или ОВ . Оценка ущерба от эффекта определяет уменьшенную или восстановленную сумму.
Поражающий эффект с оценкой летальности

OPINT: Flawed Rituals

Throughout the skein of history rituals have been lensed through every imaginable human culture. Sometimes, those translations changed the ritual, and not for the better. While a flawed version still works, it does so in a less than optimal manner. With a flawed ritual, the Ritual Activation roll is at a penalty of –20%. A flawed ritual may also have increased costs or other weird side-effects.

позволяет нанести смертельный удар по цели.
Если бросок со смертельным исходом успешен, он уменьшает ОЗ цели или пораженный показатель до нуля; если это не удается, он все равно уменьшает показатель цели или ОЗ на сумму двух процентильных кубиков, считываемых как d10s.
Если эффект увеличивает характеристики, ОЗ или ОВ, бросок летальности работает в обратном направлении. Неудачный бросок летальности добавляет очки, равные сумме двух кубиков летальности. Успех в броске летальности добавляет очки, равные самому рейтингу летальности (другими словами, +10 для "Летальности 10%" или +40 для "Летальности 40%").
Очень немногие вредные или целебные эффекты влияют более чем на одну цель. Как правило, ритуал, который влияет на все в радиусе 10 м, стоит в четыре раза дороже обычного ОВ и, соответственно, выше SANOP
Оператор должен коснуться цели, если только ритуал не включает отдельную плату за дальность действия. Использование такого метода для причинения вреда кому-либо неэффективно — не проще ли было бы просто застрелить его? — Если только ритуал не сочетается с эффектом гадания, позволяющим получить доступ к скрытой цели. И, конечно, некоторые цели не могут быть повреждены пулями или бомбами.
Альтернативным эффектом может быть предоставление очков брони, уменьшающих урон от ОЗ, а не увеличивающих ОЗ.
Ритуал исцеления может быть чрезвычайно впечатляющим, позволяя субъекту почти мгновенно оправиться от ужасных ран. К сожалению, использование неестественных сил для ускорения заживления часто имеет ужасные побочные эффекты, такие как введение мутаций, которые проявляются позже.

DISINFORMATION

YELLOW CARD

КУЛЬТУРНЫЙ ОБЪЕКТИВ

Почти каждый ритуал, которому могут научиться операторы-люди, был разработан в контексте оккультных традиций некоторых более ранних операторов. Человеческий мозг отвергает неестественное и находит, что его легче переносить, когда он покрыт человеческими конструкциями. Определяя ритуал, опишите культурные традиции, которые его загрязняют. Но помните, что может существовать множество версий этого ритуала, каждая из которых сочетает свои собственные религиозные или оккультные традиции и заклинания со странными, реальными призывами к неестественным силам. Вступает ли ритуал в силу без таких атрибутов, всегда зависит от Проводника. Вот несколько примеров.

• АФРИКА И КАРИБСКИЙ БАССЕЙН: Ритуалы, возникшие из африканских традиций, призывают духов природы или предков наряду с определенными неестественными силами. Имена духов и ингредиенты ритуалов варьируются от региона к региону и от языка к языку. Жертвоприношения животных не редкость.

• ДРЕВНЕКИТАЙСКИЙ: Ритуалы, найденные в свитках или томах, таких как Семь Загадочных книг Хсана, имеют атрибуты эзотерического китайского даосизма. Они часто требуют, чтобы рядом висели бумаги, помеченные оккультными символами, которые кажутся классическими китайскими, но которые сбили бы с толку любого лингвиста. Они могут потребовать повторения молитв на древнекитайском языке, призывая божественные энергии и духов, узнаваемых из китайского шаманизма, наряду с неестественными силами. Древнекитайский язык сегодня не полностью известен, но носитель любого китайского языка или тот, кто владеет иностранным языком на любом китайском языке на уровне 50% или выше,
может с трудом справиться. Для ритуала может потребоваться лаборатория с эзотерическими ингредиентами китайской алхимии.

• ЕВРОПЕЙСКИЙ, ИУДЕЙСКИЙ И ИСЛАМСКИЙ ОККУЛЬТИЗМ: Многие ритуалы были переданы оккультными традициями, которые развивались с древних времен. Некоторые включают в себя сложную алхимию, смешивание эзотерических ингредиентов и призывание магических духов. Другие принимают облик стереотипного колдовства, дополненного человеческими жертвоприношениями при лунном свете в неосвященном месте и молитвами сатанинскому “Темному человеку”.

• ЭКСТРАСЕНСОРНЫЕ СПОСОБНОСТИ: Некоторые ритуалы встречаются как явно врожденные экстрасенсорные способности. Они могут развиваться во сне или в медитации, или в магии хаоса, которая, в свою очередь, может привести к более сложным ритуалам. Экстрасенсорные способности, по-видимому, чаще проявляются в особенно чувствительных умах: персонажи с ИНТ или ВОЛ на уровне 17 или выше, или с навыками искусства, оккультизма или психотерапии на уровне 60% или выше.

CUT ALONG THIS LINE

031-51939 0-46

// Delta Green: Handler's
Philippine Sea
Luzon
Foward processing center established, 28 March
Clark Airbase
MANILA
CIA arms de
mid-Apr
RECORDED - 26
EX-9

В некоторых мощных ритуалах труп может быть возвращен к жизни, если весь показатель ОЗ тела может быть восстановлен с 0 до максимального значения за одну попытку. Конечно, оживший субъект всегда сталкивается с серьезной потерей ОР (обычно 1D6/1D20) из-за внезапной памяти о смерти. (То, что Агент может помнить после момента смерти, зависит от Обработчика.)
Ни при каких обстоятельствах гипергеометрический эффект не может восстановить ОР для оператора или субъекта. Ритуал или предмет могут заставить успокоиться кого-то, находящегося во власти безумия, облегчая симптомы; но это никогда не сможет вылечить безумие, и на самом деле это, вероятно, приведет к потере здравомыслия, что в конечном итоге ухудшит ситуацию.

Движение

Способность транспортировать объекты или объекты, будь то левитация или телепортация. Стоимость зависит от диапазона эффекта. Некоторые ритуалы движения влияют только на оператора. Некоторые позволяют оператору перемещать другие объекты либо на ощупь, либо на расстоянии. В любом случае, как начальная, так и конечная точка движения должны находиться в пределах досягаемости ритуала. То, сколько материи может быть перемещено, сильно варьируется от ритуала к ритуалу. Один ритуал может перемещать только крошечный предмет; другой может перемещать оператора и все, к чему прикасается оператор; третий может перемещать массу в зависимости от того, сколько еще времени потрачено.

Гадание

Возможность видеть или знать информацию удаленно. Это включает в себя видение или восприятие вещей, которые находятся далеко
во времени или пространстве, общаясь с сущностями извне, устанавливая ментальный контакт с другим разумом и даже перенося свой разум в другое тело. Детали и характер общения зависят от Обработчика. Некоторые ритуалы гадания очень подробны; другие устанавливают лишь мимолетный контакт. Стоимость зависит от диапазона эффекта. Некоторые ритуалы гадания стоят намного меньше, чем можно было бы предположить по расстоянию. Часто такие недорогие ритуалы пытаются установить контакт с неестественными разумными существами в других измерениях, и сама внепространственная сущность, похоже, подпитывает ритуал.1

Призыв

Возможность привлечь неестественное существо со звезд, из глубин или из-за пределов времени и пространства к вашему местоположению и контролировать или ограничивать его действия, как только оно прибудет. Стоимость зависит от мощности предприятия. Если бросок активации Ритуала пройдет успешно и затраты будут оплачены, появится сущность. Это может появиться мгновенно, или это может занять часы, дни или дольше, в зависимости от ритуала. Встреча с неестественной сущностью обходится ОР дорого (сумму см. в описании сущности), даже оператору.
Когда объект появляется, оператор (и каждый помощник) может попытаться управлять им с помощью противоположного теста ВОЛ . Если это не удается, оператор или любой помощник может потратить 1 ВОЛ на постоянное утверждение контроля. В противном случае сущность немедленно пытается либо подчинить оператора или помощника своей собственной воле на время проведения ритуала, следуя той же процедуре, либо уничтожить оператора, а затем сбежать.
Вызванная сущность остается в течение определенного периода времени, определенного в ритуале или объекте, или до тех пор, пока она не выполнит задачу, продиктованную оператором, или пока она не убьет оператора, после чего она исчезнет обратно в свою точку происхождения.
Контролируемому объекту может быть приказано выполнить действие в соответствии с его уровнем интеллекта. Ритуал призыва позволяет общаться — сколько зависит от Обработчика. Большинство призванных сущностей понимают "найди и убей эту цель" или "принеси мне эту вещь". Чем выше интеллект сущности, тем более сложной может быть команда. Как только действие завершено, сущность может вернуться в исходную точку, выполнив команду призывателя.

Другие Эффекты

Если эффекты ритуала не соответствуют ни одной из этих категорий, используйте их в качестве приблизительного ориентира и рассмотрите его масштаб — является ли он немедленным и незначительным или широким и обширным? — чтобы определить его стоимость.

Продолжительность ритуала

Обычно эффект ритуала длится несколько ходов или несколько минут (иногда, редко, он длится часами). Некоторые длятся всего один ход. Если вы сомневаетесь, эффект длится 1D4 хода.

ASSETS:
Index of Sample Rituals

Ritual	Page	Effect Type	Associated Entities or Traditions
Ageless Banquet	174	Other	African; Shub-Niggurath
The Call of Dagon	175	Summoning	Deep Ones
Call Forth Those From Outside	175	Summoning	Varies
Call Zombies	175	Summoning	Zombies
Changeling Feast	175	Other	
Charnel Meditation	175	Summoning	Ghouls
Clairvoyance	176	Scrying	
The Closing of the Breach	176	Other	Varies
Consciousness Expansion	177	Scrying	
Create Stone Gate	177	Movement	
The Dho-Hna Formula	177	Scrying, Movement	
Dust of the Thresholds	178	Harm	
The Elder Sign	178	Harm	
Elixir of Infinite Space	178	Other	
Exaltation of the Flesh	179	Healing (Protection)	
Exchange Personalities	179	Scrying	Shub-Niggurath
Exorcism	179	Other	
Fascination	180	Other	
Finding	180	Scrying	Tsathoggua, Yog-Sothoth
The First Secret	180	Scrying	Glaaki
Healing Balm	180	Healing	Shub-Niggurath
Immortal Messenger	180	Summoning	Nyarlathotep
Infallible Suggestion	180	Other	
Leaves of Time	181	Scrying	
Lure the Hungerer	181	Summoning	Dimensional shambler
Meditation Upon the Favored Ones	181	Summoning	Mi-go
Mountain and Sea	182	Summoning	Spawn of Cthulhu
Obscure Memory	182	Other	
Open Gate	182	Movement	
One Who Passes the Gateways	182	Scrying	
Pentagram of Power	182	Summoning	
Petrification	183	Harm	Shub-Niggurath, Tsathoggua
The Powder of Ibn-Ghazi	183	Scrying	
Prayer to the Dark Man	183	Summoning	Nyarlathotep
Preserve Living Brain	184	Healing	
The Primal Lay	184	Scrying	

ASSETS:
Sample Rituals (Cont'd)

Ritual	Page	Effect Type	Associated Entities or Traditions
Raise From Essential Saltes	184	Healing	Yog-Sothoth
Reanimation Formula	185	Healing	Zombies
Release Breath	185	Harm	Zombies
See the Other Side	185	Scrying	
Song of Power	185	Healing (WP)	
Soothing Song	185	Healing	
Speaking Dream	186	Scrying	
Speech of Birds and Beasts	186	Other	
Storm and Stillness	186	Other	
Swarm	186	Summoning	
The Voorish Sign	186	Scrying	
Whispers of the Dead	186	Scrying	Varies
Winged Steed	187	Summoning	Winged servitors
Withering	187	Harm	
Zombie	187	Harm and Healing	Zombies

Ритуал, который длится дольше, стоит дороже; увеличьте затраты на одно увеличение, если он длится минуты, а не очереди, на другое, если он длится часы, и еще на одно, если он длится дни.

Постоянство

Некоторые ритуалы делают свои эффекты постоянными. Создание постоянного эффекта обычно обходится в 10 раз дороже базовой стоимости ОВ эффекта, как указано в таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ на стр.168. Некоторая часть того, что должно быть выплачено в виде постоянной выплаты. Если бросок активации завершится неудачей, половина этой стоимости будет потеряна. Потеря ОР основана на общей стоимости ОВ , включая постоянство, как указано в таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ. Постоянство часто используется для создания артефактов, наделенных неестественной силой.

пример: Обработчик изобретает ритуал под названием Камень Жизни, который наделяет специально вырезанную гранитную статую способностью становиться невыносимо теплой в присутствии определенных неестественных эффектов и сущностей. Обработчик определяет, что это эффект прорицания с "ближайшим" диапазоном, стоимостью 6 ОВ . Постоянство стоит еще 60 ОВ(в 10 раз больше обычной стоимости), оплачивается в сочетании ОВ , ОЗ и ВОЛ . В таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ наиболее подходящей потерей ОР является 1D20.

Комбинирование Эффектов

Некоторые ритуалы сочетают в себе несколько эффектов. Как правило, начните с стоимости ОВ самого дорогостоящего эффекта. Добавьте половину стоимости ОВ за каждый дополнительный эффект. Потеря ОР основана на общей стоимости ОА , как указано в таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ на странице 168.

пример: Обработчик изобретает ритуал, называемый Прикосновением Саваля. Это позволяет оператору протянуть руку в любую точку Земли (эффект дальности) и атаковать цель чудовищными щупальцами за 1D8 урона за ход в течение 1D4 ходов (эффект урона). Базовая стоимость указана за диапазон, самый дорогостоящий эффект: 22 ОВ. Обработчик добавляет половину стоимости второго эффекта, или 8 ОВ (половина от 15), при общей стоимости 30 ОВ. В таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ потеря ОР для ритуала стоимостью 30 ОВ составляет 1D12.

Свидетель ритуала

Любой, кто становится свидетелем гипергеометрического эффекта, страдает от перечисленной в ритуале потери САН из-за воздействия вещей, которые человек не должен был знать. Даже самый мягкий ритуал вызывает силы, которые искажают реальность, в которой человечество поддерживает свое хрупкое существование.

Примеры Ритуалов

Каждый из этих ритуалов представляет свою "стандартную" форму. Помните, что правила создания неестественных ритуалов и артефактов предназначены для того, чтобы быть рекомендациями и предложениями. Мы говорим о неестественных нарушениях физики и квантовой механики. Если вы хотите настроить ритуал, проявите творческий подход и сделайте его ужасающим. Не стесняйтесь использовать ритуалы и артефакты, которые вы найдете в других публикациях. За прошедшие десятилетия было создано бесчисленное множество ритуалов и артефактов для ролевых игр Лавкрафта. Большинство из них можно использовать в Delta Green практически без преобразования. Там, где правила аналогичны, просто замените ОВ на "волшебные очки" и используйте перечисленные затраты на ВОЛ и ОР. Если это следует какому-то дополнительному правилу, которого нет в этой книге, или если для этого даже не требуется бросок активации, все в порядке. Разрушающие реальность силы неестественного открывают бесконечные возможности.

Нестареющий Банкет

Сложный ритуал. Время обучения: недели; 1D20 ОР; +1 Неестественный. Активация: дни; 20 ОВ, 1D10 ОР. Предположительно обнаруженный древним, печально известным племенем Конго, этот многодневный жертвенный ритуал вызывает Шуб-Ниггурата в литании других, более традиционных духов. Человеческую жертву убивают, расчленяют, готовят и едят. Ритуал стоит 20 ОВ от жертвы и оператора, и стоит оператору 1D10 ОР в дополнение к ОР , потерянному в результате насилия жертвы. Потребление человеческого тела стоит еще 1/16 ОР за насилие. Оператор не стареет в течение одного года после ритуала. По слухам, другие версии происходят из других культурных традиций и предполагают употребление крови, но не поедание плоти.

Зов Дагона

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР . Активация: ход; 6 ОВ, 1 ОР.
Этот ритуал требует пятичасового создания глиняной таблички, которую необходимо бросить в море в районе, населенном Глубоководными. Он призывает Глубоких на поверхность для "общения". Применяется обычная потеря ОР для видения Глубоких. После десятилетий, когда Дельта Грин использовал этот ритуал, чтобы устроить им засаду, современные Глубокие менее доверчивы, чем их предшественники, а также менее снисходительны. Следует отметить, что это не вызов или команда, а "вызов". просьба. Это никоим образом не заставляет их отвечать или контролировать Глубоких, которые отвечают, - хотя текст может быть неправильно истолкован, чтобы подразумевать это.

Призовите Тех, Кто Снаружи

Сложный ритуал. Время обучения: недели; 1D10 ОР; +1 Неестественный. Активация: варьируется.
Этот ритуал вызывает неестественных существ из-за пределов нашего мира. Это часто включает в себя странную смесь средневековых и классических заклинаний и призывов к неестественным силам на нечеловеческих языках, сопровождаемых громовыми выбросами энергии и странным поведением близлежащих животных. Некоторые версии занимают несколько часов. Другие исследования должны проводиться в течение нескольких дней или даже дольше. В некоторых случаях сущность начинает проявляться во время ритуала, но может быть отправлена обратно, нарушив ритуал до его завершения.
Затраты на ОВ и ОРзависят от суммы предприятия; см. ПОДРОБНОСТИ РИТУАЛА на стр.168. Эти расходы могут быть оплачены помощниками, которым не нужно самим знать ритуал, пока они следуют инструкциям оператора, или человеческими жертвоприношениями.
Суть этого ритуала одна и та же, независимо от сущности. Но для этого требуются техники, характерные для вызываемой сущности. После изучения этого ритуала для одной сущности изучение секретов, необходимых для вызова другой сущности, обычно требует дней обучения и стоит еще 1D6 ОР. Запишите конкретные вызовы, которые знает оператор. Различные призывы могут иметь уникальные названия — "Предупредить хозяев Эфиров" может вызвать ми-го, в то время как "Принести пользу всем в одном" может вызвать Йог-Сотота, следуя те же общие правила. Применима ли версия ритуала к какой-либо конкретной сущности, зависит от Обработчика.

Вызов Зомби

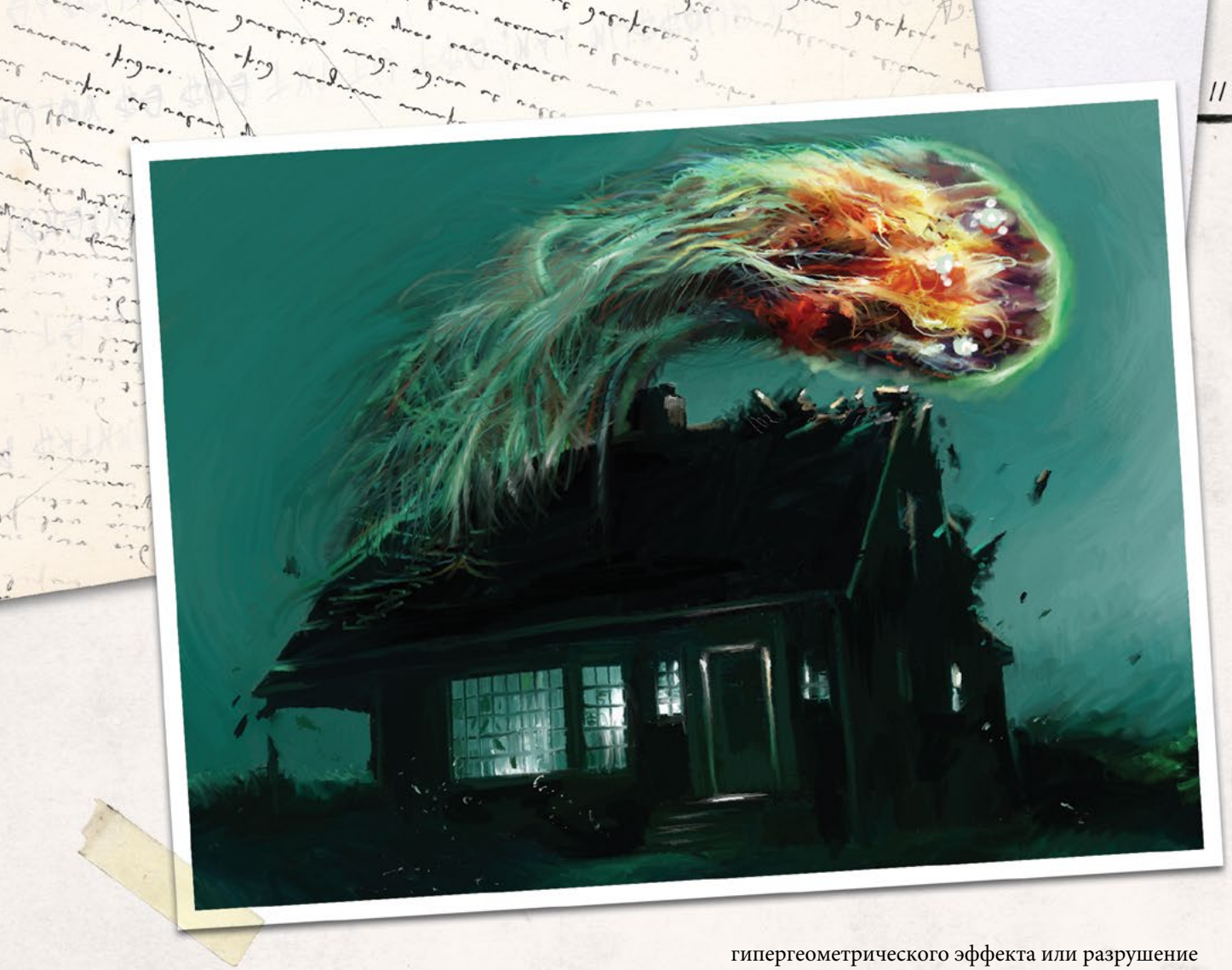
Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D6 ОР. Активация: минуты; 4 ОВ, 1D4 ОР.
В основном встречающийся в африканских и скандинавских традициях, этот ритуал требует повторяющегося пения, которое включает в себя дочеловеческие фразы, призывающие неестественные силы Извне. Это длится час. Все расходы должны быть оплачены оператором. Если бросок активации пройдет успешно, заклинание привлечет всех зомби в радиусе 2 км. Этот ритуал не обеспечивает защиты от зомби, но Пентаграмма Силы (см. ритуал на стр.182) может удерживать вызванных зомби на расстоянии, не давая им уйти — до тех пор, пока продолжается пение.

Праздник подменышей

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D10 ОР. Активация: дней; 12 ОВ, 1D6 ОР.
Этот ритуал позволяет оператору потреблять человеческий труп, а затем принимать облик жертвы. Сходство не глубокое. Это не меняет веса оператора; яркий свет отбрасывает истинную тень оператора, а не подобие; и он не имитирует поведение, личность или манеры жертвы. Потребление человеческого тела стоит 1/1Д6 ОРза насилие. Пожирание человеческого трупа занимает у человека-оператора несколько дней. Некоторые нечеловеческие сущности могут сделать это за гораздо меньшее время и получить доступ к мыслям и воспоминаниям жертвы. Какая часть тела должна быть съедена, и может ли оператор-человек использовать этот ритуал для поглощения и превращения в животное или неестественное существо, зависит от Обработчика.

Медитация на кладбище

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР. Активация: минуты; 12 ОВ, 1D6 ОР.
На кладбище, часто посещаемом упырями, оператор впадает в задумчивость и произносит литанию о странных встречах. Выполнение ритуала в лунную ночь дает оператору бонус +20 % к броску активации. Если бросок активации пройдет успешно, в течение часа прибудет несколько упырей. Этот ритуал не оказывает на них никакого влияния.



Ясновидение

Простой ритуал. Время обучения: часы или дни; 1D8 ОР. Активация: минуты; 1 ОВ и 1 ОРза минуту использования.

Иногда называемый “дистанционным наблюдением”, этот ритуал часто встречается как явно врожденная экстрасенсорная способность. После вхождения в транс оператор видит события и места далеко, а иногда и в прошлом. Оператор слабо контролирует видения, которые легко неверно интерпретируются и всегда определяются Обработчиком. Оператор может видеть видения, не имея в виду активировать этот ритуал, по усмотрению оператора.

Закрытие разрыва

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР. Активация: час; стоимость варьируется.

Ритуал, чтобы разорвать связь с неестественным. Это может быть изгнание Великого Древнего или одного из их слуг, окончание продолжающегося гипергеометрического эффекта или разрушение врат. Общих знаний о ритуале обычно недостаточно; оператор должен тщательно изучить предмет, который должен быть изгнан. Обычно это требует нескольких дней обучения и стоит еще 1D4 ОР. Запишите, какие эффекты исследовал оператор. Например: “Закрытие Пролома (Врата; Глааки; Пространство Тиллингаста; Цатоггуа)”. Применим ли этот общий ритуал к какой-либо конкретной ситуации, зависит от Обработчика. Некоторые эффекты или сущности требуют уникальных ритуалов для изгнания.

В большинстве случаев стоимость ОВ вдвое меньше, чем стоимость изгнания сущности или прекращения действия эффекта; см. ПОДРОБНОСТИ РИТУАЛА на стр.168. Например, вызов сущности с ВОЛ 30 обойдется в 22 ОВ; изгнание сущности обойдется в 11 ОВ. Потеря ОР соответствует потере ближайшей стоимости ОВ. Например, стоимость в 11 ОВ является ближайшей “12 ОВ” в таблице СВЕДЕНИЙ о РИТУАЛЕ, поэтому она влечет за собой потерю 1D6 ОР. В большинстве случаев расходы на ОВ могут быть разделены помощниками, оплачиваемыми постоянным ВОЛ по 1 ВОЛ за 10 ОВили оплачиваемыми человеческими жертвами. Обработчик всегда решает

какие расходы могут или должны быть оплачены для устранения определенного эффекта или сущности. Активация ритуала обычно занимает около часа. Он требует странной жестикуляции и произнесения заклинаний на неизвестных языках - передачи странных энергий и общения с невидимыми присутствиями — и должен быть активирован рядом с эффектом, который должен быть остановлен. Оператор делает бросок активации и оплачивает расходы, как только ритуал начался. В большинстве случаев существо, на которое нападают, не может приблизиться или вмешаться в ритуал после успешного броска активации — если только Обработчик не решит иначе. Неестественные сервиторы могут быть точно так же ограничены. Человеческие культисты, конечно, не являются таковыми.

Расширение Сознания

Сложный ритуал. Время обучения: дни; потеря ОР 1D100. Активация: минуты.
Этот ритуал на самом деле является просто пониманием высших измерений и осознанием того, что каждый может поднять свое сознание в эти измерения. Изучение ритуала требует, чтобы у читателя был научный (математический) навык 50% или более, хотя бросок не требуется. Вместо этого цель должна потратить 500 часов на изучение математики, а затем провалить бросок ОР.
Оператор этого ритуала понимает, что, сосредоточившись на знаниях, подразумеваемых в числовой строке (что имеет исключительное значение для тех, кто обучен математике), можно расширить свое сознание в более высокие измерения. Последствия этого, однако, не поняты.
Если ритуал будет предпринят после того, как он изучен, разум заклинателя вознесется в более высокие измерения. Его или ее тело немедленно распадается. Для игровых целей оператор мертв. Наблюдение за этим стоит 1/16 ОР.

Создать Каменные Ворота

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D4 ОР. Активация: дни или недели; 5 ВОЛ, 70 ОВ, 80 ОЗ, 1D10 ОР.
Существует множество версий ритуала для установления врат между временами или местами. Эта мощная, но несовершенная версия требует арки из резного камня. Структура может быть построена любым, кто обладает соответствующими навыками в области искусства или ремесла на уровне 40 % или выше.

Оператор (и любые помощники, которые знают ритуал) должны потратить дни или недели на нанесение надписей, которые придают ему силу. Оператор должен успешно выполнить бросок Активации Ритуала. Оператор и помощники должны заплатить 5 ВОЛ и 70 ВП между ними и ритуально нанести 80 ОЗ урона при нежелательных человеческих жертвоприношениях (или даже один раз в течение долгого времени, если жертве разрешено исцеляться между травмами). Каждый участник теряет 1D10 ОР плюс потери за насилие в отношении жертвоприношений. Как только врата будут успешно созданы и наполнены силой, их может открыть с помощью ИНТ любой, кто знает ритуал Создания Каменных Врат или ритуал Открытия Врат, по цене 1D4 ОР и 1D4 ОВ . Он может быть открыт в любом месте на Земле, которое хорошо известно оператору. Тест составляет -20 %, если пункт назначения только немного знаком, или -40 %, если у оператора есть только фотография или описание для работы. Как только ворота открыты, любой может пройти через них по цене 1D4 ОР и 1D4 ОВ и может вернуться через то же место по той же цене, пока ворота остаются открытыми (обычно несколько минут). Каждый раз, когда ворота открываются, существует примерно 1 % вероятность каких-либо смертельных последствий, таких как неестественные раковые опухоли у пользователя или внезапный взрыв энергии на дальнем конце.

Формула Дхо-Хна

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D20 ОР . Активация: часы; 30 ОВ , 1D12 ОР.
Это сложное заклинание на языке, который намного предшествует человеческим языкам, открывает оператору доступ к местам и событиям в любой точке Земли. Видение стоит 30 ОВ от оператора, помощников и/или человеческих жертвоприношений и 1D12 ОР. Сущности или события, увиденные в видении, могут стоить дополнительных затрат ОР. Оператор может выбрать целевое назначение, и высокий или критический бросок активации может сделать изображение более точным, но Обработчик всегда определяет, что видно. После установления видения оператор может попытаться выполнить еще один бросок активации, чтобы физически телепортироваться в это место, с другой стоимостью 30 ОВ от оператора, помощников и/или человеческих жертв, а также еще 1D12 ОР.

Пыль с порогов

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Ненатуральный
бросок, 1D10 ОР . Активация: 15 дней; 9 ОВ и 1 ОР в день.
Этот "ритуал" представляет собой алхимическую перегонку определенных редких и эзотерических ингредиентов — некоторые говорят, что они включают измельченные останки мумифицированного фараона, но их точная природа зависит от Обработчика - в неприятный желтоватый порошок. Этот процесс требует нескольких дней работы в хорошо оборудованной лаборатории. Это стоит 1 ОР и 9 ОВ в день в течение 15 дней, что дает 2D4 "дозы" пыли. Прерывание процесса разрушает пакет. Если его бросить, сдуть или уронить на объект внепространственного происхождения (точное определение которого зависит от Обработчика и не всегда может быть надежным), "доза" пыли имеет рейтинг летальности 10 %, который игнорирует броню и все другие средства защиты.

Знак Старейшины

Simple ritual. Study time: *hours; 1D4 SAN*. Activation: *varies*.

The Elder Sign is a mystical sigil either drawn in the air by gesture or inscribed upon a sturdy surface. It commands respect from many of those from Outside. When gestured in the air (costing 2 WP and 1 SAN), it prevents such beings from coming within about 10 m of the gesturer for 2D6 turns, provided the gesturer takes no hostile action against them. If an entity is somehow physically forced into that radius, it permanently loses 1D6 POW. As a gesture, the Elder Sign affects a given entity only once in 24 hours.

The Elder Sign may be inscribed permanently in a surface (preferably some especially long-lasting stone or metal; the inscriber must have an appropriate Craft skill at 20% or better) at a cost of 2 POW and 1D6 SAN. Beings from Outside cannot come within about 10 m of it unless the sigil is broken, and they lose 1 POW per turn if somehow forced to come that near. For any except a Great Old One, this POW loss can be fatal.

The most potent engraving of the Elder Sign requires the sacrifice of 100 POW by the engraver (who must sacrifice at least 2 POW personally, and who must have an appropriate Craft skill at 20% or

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 САН. Активация: варьируется.
Старший Знак - это мистический символ, либо нарисованный в воздухе жестом, либо начертанный на крепкой поверхности. Это вызывает уважение у многих из тех, кто находится Снаружи. При жесте в воздухе (стоимостью 2 ОВ и 1 ОР) это предотвращает приближение таких существ на расстояние около 10 м от жестикулирующего в течение 2D6 ходов, при условии, что жестикулирующий не предпринимает против них враждебных действий. Если сущность каким-то образом физически загнана в этот радиус, она безвозвратно теряет 1D6 ВОЛ. В качестве жеста Старший Знак влияет на данную сущность только один раз в 24 часа.
Древний Знак может быть навсегда
нанесен на поверхность (предпочтительно на какой-нибудь особенно долговечный камень или металл; начертатель должен обладать соответствующим навыком ремесла на уровне 20% или выше) по цене 2 ВОЛ и 1D6 ОР. Существа Извне не могут приблизиться к нему на расстояние около 10 м, если только знак не сломан, и они теряют 1 ВОЛ за ход, если каким-то образом вынуждены подойти так близко. Для любого, кроме Великого Древнего, эта потеря ВОЛ может быть фатальной.
Самая мощная гравировка Старшего Знака требует, чтобы гравер пожертвовал 100 ВОЛ
(кто должен пожертвовать по крайней мере 2 ВОЛ лично, и кто должен обладать соответствующим навыком ремесла на 20% или выше),

Эликсир Бесконечного Пространства

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D10 ОР. Активация—заваривание: шесть дней; 3 ОВ и 1 ОР за заваренную дозу. Активация потребляет: поворот, 1 ОВ, 1D4 ОР.
Алхимическое приготовление этого эликсира занимает шесть дней и требует заведомо странных и редких ингредиентов. Каждая сваренная "доза" обходится оператору в 3 ОВ в день и 1 ОР в конце. Употребление "дозы" эликсира делает пьющего невосприимчивым к вредным воздействиям окружающей среды и воздействиям по выбору Обработчика, таким как космическое пространство и глубокие воды. Этот иммунитет обходится пьющему в 1D4 ОР в целом и 1 ОВ в час. При нулевом ОВ или по возвращении в безопасную среду иммунитет пьющего ослабевает.

Возвышение плоти

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D6 ОР. Активация: минута; стоимость варьируется.
Это минутное заклинание вызывает Шуб-Ниггурат и Йог-Сотот, среди многих других слогов кажущейся тарабарщины. Разные версии происходят из разных традиций; один немецкий ритуал вкладывает освященный хлеб под кожу. Ритуал наделяет плоть оператора силой сопротивляться вреду. Оператор выбирает, какую степень защиты искать:

Броня	Стоимость ОВ	Стоимость ОР
2	6	1
4	9	1D4
6	12	1D6
8	15	1D8

Каждый раз, когда оператор получает урон, независимо от того, проникает он в защиту ритуала или нет, Броня падает на одно очко. Пока у оператора есть одно очко брони от этого ритуала, броски Летальности против оператора автоматически не срабатывают, и Броня ритуала защищает от их урона ОЗ . Ритуал защищает от любого вида вреда, который уменьшает количество попаданий: физических травм, огня или даже яда. Через двадцать четыре часа после ритуала все оставшиеся очки Брони, предоставленные ритуалом, исчезают.

Обменивайтесь Личностями

Простой ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР. Активация: варьируется.
Освоенный некоторыми культами Шуб-Ниггурата, этот ритуал переносит разум и "жизненное сияние" оператора в мозг другого персонажа. Оператор должен гипнотически смотреть на цель в течение хода, потратить 3 ОВ, и преодолейте цель в противостоящем тесте ВОЛ. Переключатель стоит 1 ОР для оператора и 0/1D4 для цели и длится один ход. Цель, которая не теряет ОР, может подумать, что это был просто мимолетный диссоциативный эпизод или мимолетное увлечение. При последующих вторжениях обмен длится дольше, но с более высокими затратами (см. ОБМЕН ЛИЧНОСТЯМИ
на этой странице). Со временем оператор может сделать
переключатель издалека, и может прийти, чтобы почувствовать мысли и действия хозяина, даже когда он не вторгается. Оператор, который потратил не менее 4 ВОЛ на вторжение в определенный хост, имеет возможность сделать следующее вторжение постоянным по цене на 1 ВОЛ больше. Постоянный обмен стоит 1D10 ОР для оператора и 1D20 ОР для цели.
Тело, убитое во время обмена "свечением жизни", может шевелиться и двигаться, в некоторых случаях еще долго после смерти, гниющее, но оживленное. Произойдет ли это и когда, зависит от Обработчика.

Экзорцизм

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D10 ОР . Активация: час; стоимость варьируется.
Этот часовой ритуал вытесняет одержимую сущность - будь то неестественное существо или вторгающийся человеческий разум — из разума субъекта. Затраты ОВ и ОР зависят от ВОЛ обладающего субъекта, как при проведении призыва (см. ПОДРОБНОСТИ РИТУАЛА на стр.168). Часть или все расходы могут быть оплачены помощниками, которые знают ритуал, и/или человеческим жертвоприношением. Если бросок Активации Ритуала пройдет успешно, и общая затраченная ОВ превысит ОВ обладающей сущности, обладающая сущность должна уйти. В противном случае оператор теряет потраченный ОВ , а сущность остается.

>> Personality Exchanges

Длительность	Макс. дальность	Требуется Предварительный Обмен	Стоимость	Потеря ОР Оператор	Потеря ОР Жертва
1 ход	Неподалеку (10 m)	None	4 ОВ	1	0/1D4
1 минута	Локально (100 m)	1	4 ОВ	1	1D6
1 час	В поле зрения(1 km)	2	4 ОВ	1D4	1D8
1 день	Отдаленный (10 km)	3	1 ВОЛ	1D6	1D10
Постоянно	Далеко (100 km)	4 (each for 1 day)	1 ВОЛ	1D10	1D20

Очарование

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D8 ОР.
Активация: ход; 1D6 ОР; 3 ОВ за попытку.
Этот мощный ритуал требует только, чтобы оператор спокойно разговаривал с объектом (то есть не в середине боя и не за пределами обычного расстояния для разговора) и предпринимал только одну попытку. Если Ритуальный бросок активации проходит успешно, оператор может попытаться один раз за ход ввести субъекта с противоположным тестом ВОЛ . Каждая попытка стоит 3 ОВ . Успех делает субъекта неподвижным и бесчувственным, с функционирующими только автономными процессами, на срок до часа. Только физическое нападение или какое-то другое ошеломляющее событие тем временем выводит субъекта из этого состояния. Если бросок ВОЛ не удается, субъект может попробовать тест неестественного , чтобы точно понять, что происходит.

Обнаружение

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР.
Активация: минута; 4 ОВ, 1 ОР.
Минутное пение призывает имена духов-помощников и Великих Древних, включая Цатоггуа и Йог-Сотота. Некоторые версии преподаются на африканских или карибских языках — никаких языковых навыков не требуется; овладение ритуалом включает заучивание фраз наизусть, в то время как другие заимствованы из европейских традиций "хитрого народа". Это стоит 4 ОВ и 1 ОР . В течение 3D6 минут он добавляет бонус +40 % к броскам, чтобы найти что-то, что оператор видел или трогал раньше, если потерянная вещь находится в пределах 100 м.

Первый Секрет

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР.
Активация: минуты; 10 ОВ, 1D6 ОР.
Этот ритуал вызывает "спящего, проклятие рогатому богу Г'лааку" и стоит 10 ОВ и 1D6 ОР. Несмотря на вызов, он приводит оператора в общение с Глааки. Это часто намекает на способы действий для достижения целей Глааки и его отвратительного культа, хотя оператор может подумать, что их цель совершенно иная. Если у оператора 0 ОР, вызов с Первым Секретом заманивает его или ее в ближайшее убежище Глааки, чтобы добровольно стать одним из глааков.

Целебный бальзам

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР.
Активация: повороты, 6 ОВ , 1 ОР.
Это краткое обращение к Шуб-Ниггурату, Все-Мать ("Я! Шуб-Ниггурат!"), вызывает быстрое заживление ран. Объект восстанавливает 1D4 ОЗ каждый ход за 1D4 хода. Оператор должен потратить 6 ОВ(или 1 постоянный ВОЛ), и это стоит оператору, субъекту и всем свидетелям по 1 ОРкаждому. Запишите, что субъект подвергся исцелению в результате этого ритуала, и подсчитайте, сколько раз. В конце концов, возможно, придется заплатить определенную цену: причудливую мутацию или какое-то более глубокое выражение силы и непостижимой воли Шуб-Ниггурата. Когда эта цена должна быть уплачена и какую форму она примет, зависит от Обработчика. Они не описаны в текстах, которые обучают ритуалу.

Бессмертный Посланник

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР.
Активация: часы; 1 ВОЛ , 1D6 ОР.
Это длинное песнопение призывает Бессмертного Посланника, посредника между оператором и невидимым миром. Оператор или помощник должны пожертвовать 1 ВОЛ навсегда, и оператор и каждый помощник теряют 1D6 ОР. За каждого помощника бросок Активации Ритуала получает бонус +5 %. В случае успеха ритуал вызывает Ньярлатхотепа в облике или аватаре, соответствующем традициям оператора.

Безошибочное Предположение

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D8 ОР.
Активация: два хода; 8 ОВ, 1D4 ОР.
Этот ритуал требует странных жестов и тихого пения на каком-то дочеловеческом языке. Это пение чуждо любому лингвисту. Оператор должен преодолеть цель в противоположном тесте ВОЛ. Если это удастся, ритуал будет стоить 8 ОВ(или 1 ВОЛ) и 1D4 ОР. В течение одного хода жертва охотно подчиняется любой команде оператора. Приказать жертве совершить убийство, самоубийство или какое-либо другое ужасное действие обходится оператору так же дорого, как и жертве.

Листья времени

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D10 ОР. Активация: час; 1D4 ОВ; Стоимость ОР варьируется. Этот ритуал включает в себя рецепт препарата под названием Ляо — ингредиенты зависят от Обработчика, но должны быть эзотерическими и редкими — и инструкции по его применению. После приема препарата в чае или в проглоченной таблетке оператор медитирует над формулами, которые вызывают передовую математику и древний оккультизм. Если Ритуальный бросок активации проходит успешно, оператор воспринимает пространство-время как единое целое, как если бы его рассматривали извне, и разум оператора на час переносится в другие времена и места. Задумчивость стоит 1D4 ОВ. В первый раз под действием препарата оператор теряет 1D10 ОР и получает одно очко Неестественного навыка за потерянное очко ОР. Последующие мечтания стоят 1 ОР каждый.
Оператор остается в сознании, может слышать и говорить, и может быть выведен из задумчивости сильной встряской. Оператор может добровольно прервать задумчивость, провалив тест на ВОЛ, делая одну попытку за ход.
Оператор может приблизиться к месту желаемого события, успешно пройдя тест ВОЛ. С критическим успехом оператор точно видит событие. В случае неудачи Обработчик выбирает время и место для опыта. Из-за ПРОВАЛА или если в какой-то момент оператор временно сходит с ума, находясь под воздействием наркотика, оператор так глубоко погружается во время, что сталкивается с одним из Великих Древних или их ужасным потомством. Это влечет за собой собственную потерю ОР, и ужасное, едкое зловоние от них можно ощутить в физическом мире, когда границы между временами ослабевают. Такие сущности чувствуют разум оператора. Если оператору не удается прервать грезы в течение 1D6 ходов, неестественные сущности расширяют связь с разумом оператора и прорываются в мир либо немедленно, либо в какой-то будущей точке по выбору Обработчика.

Заманить голодающего

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР. Активация: 6 ОВ, 3 ОЗ, 1D4 ОР.
"Голодающий" — это внепространственный ужас, который появляется из ниоткуда, чтобы схватить добычу и снова исчезнуть - пространственный бродяга. Этот призыв требует около пятнадцати минут повторения причудливых, на первый взгляд бессмысленных фраз и ритуального кровопускания живой жертвы на 3 ОЗ . Ущерб может быть нанесен либо оператору, либо помощнику, либо жертве, если пострадавший присутствует во время всего ритуала. Позволяя ритуалу поместить разум оператора в пространство, необходимое для захвата внимание и интерес волочащегося стоят 6 ОВ (или 1 ВОЛ) и 1D4 ОР. Как только появляется пирующий, ритуал меняет тон и формулировку, поскольку оператор пытается установить контроль, в соответствии с обычными правилами призыва.

Медитация На Избранных

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР. Активация: час; 9 ОВ, 1D4 ОР.
Чтобы добиться успеха, этот ритуал должен быть проведен в районе, часто посещаемом ми-го: высокие лесистые холмы, отмеченные камнями с неизвестными иероглифами, изолированные шахты, вырытые так давно, что их ошибочно принимают за естественные пещеры, отдаленные храмы, где им служат безумные монахи, пустыни, куда не смеет ступать ни один здравомыслящий человек, и так далее. Ритуал в основном является тарабарщиной для тех, у кого нет Неестественных навыков; другие распознают призывы к неестественным силам на странном языке, который, как говорят, происходит из мыслей Великого Ктул-ху. Некоторые версии включают зажигание ярких огней с помощью странных химических веществ для создания меняющихся цветов. Как правило, горстка ми-го появляется менее чем через час пения. Ритуал стоит 9 ОВ или 1 постоянный ВОЛ. Ассистенты могут внести свой вклад, повторяя речь оператора, даже если они не знают ритуала. Оператор и помощники теряют 1D4 ОР в дополнение к потере ОР при столкновении с mi-go.

Горы и море

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D10 ОР . Активация: час; 6 ОВ; Потеря ОР варьируется.
Это заклинание устанавливает ментальный контакт с допотопными сущностями, которые, как говорят, произошли от Великого Ктулху или сродни ему: сущности, бесконечно спящие в глубоких океанских гробницах или которые были погребены в земле в течение сотен миллионов лет. Чтобы вступить в силу, ритуал должен быть активирован вблизи области, где скрывается одна из этих сущностей. В противном случае бросок активации Ритуала автоматически завершится неудачей. Если сущность находится под землей, ритуал часто сопровождается землетрясением или лавиной, когда сущность шевелится. Ментальный контакт является слабым и кратким, редко приводящим к чему-либо подобному общению, вероятно, только для того, чтобы вызвать безумные видения у оператора. Это стоит 1D6 ОР.
Если сущность способна ненадолго подняться во внешний мир — всегда до Обработчика, — то потеря ОР оператора составляет 1D6/1D20, поскольку устанавливается более чистая ментальная связь. Сущность обычно снова уходит в глубины, движимая какими-то силами, сдерживающими ее вид, пока время еще не пришло.

Неясное воспоминание

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР. Активация: один ход; 3 ОВ, 1 ОР.
С помощью странных движений руки и короткой произносимой фразы этот ритуал может заблокировать память цели. Активация занимает всего один ход и стоит 3 ОВ и 1 ОР. Оператор должен преодолеть цель в противоположном тесте ВОЛ; если попытка не удалась, оператор может повторить попытку с дополнительной стоимостью 3 ОВ.
Оператор может дать указание объекту забыть одно конкретное краткое событие. Это не меняет навыков цели или известных ритуалов, и это не может отменить потерю ОР. Особенно пугающее событие может остаться в подсознании жертвы и в ночных кошмарах даже после того, как память о нем затуманена. Однократное использование ритуала может повлиять на несколько целей, что обойдется в 3 ОВ каждая и позволит каждой противостоять испытанию ВОЛ.

Открытые Ворота

Простой ритуал. Время обучения: дни; 1D6 ОР. Активация: поворот; 1 ОВ 1 ОР.
Эта медитация на невозможных углах в пространстве-времени открывает ранее существовавшие неестественные врата, такие как те, которые были созданы с помощью ритуала Создания Каменных врат (см. стр.177). Как только ворота откроются, любой желающий может пройти через них в течение нескольких минут. Затраты на использование врат описаны в ритуале, использованном для их создания.

Тот, Кто Проходит через Врата

Сложный ритуал. Время обучения: недели; 1D10 ОР. Время действия: часы; 9 ОВ, 1D4 ОР.
Этот ритуал состоит из литании, которую нужно произносить нараспев в пределах пяти концентрических кругов огня или фосфора. Дух оператора покидает свое спящее тело и путешествует по чужим мирам, где можно обрести много мудрости, хотя такой опыт может привести к дальнейшей потере ОР. Оператор должен сосредоточиться, требуя проведения теста на ВОЛ. Если он ошибается, оператор сбивается с пути и разрывает связь между духом и телом, оставляя после себя постоянно пустой биологический сосуд, лишенный разума.

Пентаграмма власти

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D12 ОР. Активация: два часа; 12 ОВ; 1D6 ОР или более.
Оператор рисует пентаграмму мелом или краской по кругу, окруженному четырьмя кругами, затем наполняет рисунок силой с помощью жертвоприношения животных или людей. Процесс занимает около двух часов и стоит 1D6 ОР, плюс потеря ОР за насилие жертвы. Это стоит 12 ОВ, но каждый ОЗ, нанесенный в жертву, снижает стоимость ОВ на единицу, как минимум до 1. Если Ритуальный бросок активации проходит успешно, пентаграмма дает +20 % бонуса за попытки оператора управлять вызванным существом или +40 % за человеческое жертвоприношение.
Некоторые западные гримуары включают извращения этого ритуала, которые могут претендовать на большую силу, чем они есть на самом деле.

Окаменение

Простой ритуал. Время обучения: дни; 1D4 ОР. Активация: дней; 30 ОВ, 1D12 ОР.
Найденный в Книге Эйбона, этот "ритуал" представляет собой химический препарат сульфата бария, хлорида кальция и некоторых кислот и катализаторов в точных пропорциях, дополненный призывами к Цатог-гуа и Шуб-Ниггурату. При наличии правильных ингредиентов и оборудования подготовка раствора занимает менее часа, что обходится в 30 ОВ(каждая затраченное очко постоянной ВОЛ снижает стоимость ОВ на 10) и 1D12 ОР. Странный вкус раствора отчетлив при смешивании с водой, но может быть замаскирован вином. (В чае или кофе он образует осадок, который не оказывает никакого эффекта.) Употребление раствора имеет рейтинг летальности 30 %, поскольку раствор распространяет соли кальция и бария по организму и заменяет живые клетки минеральными веществами, превращая жертву в идеальную статую. Отравление жертвы раствором влечет за собой собственную цену ОР за насилие.

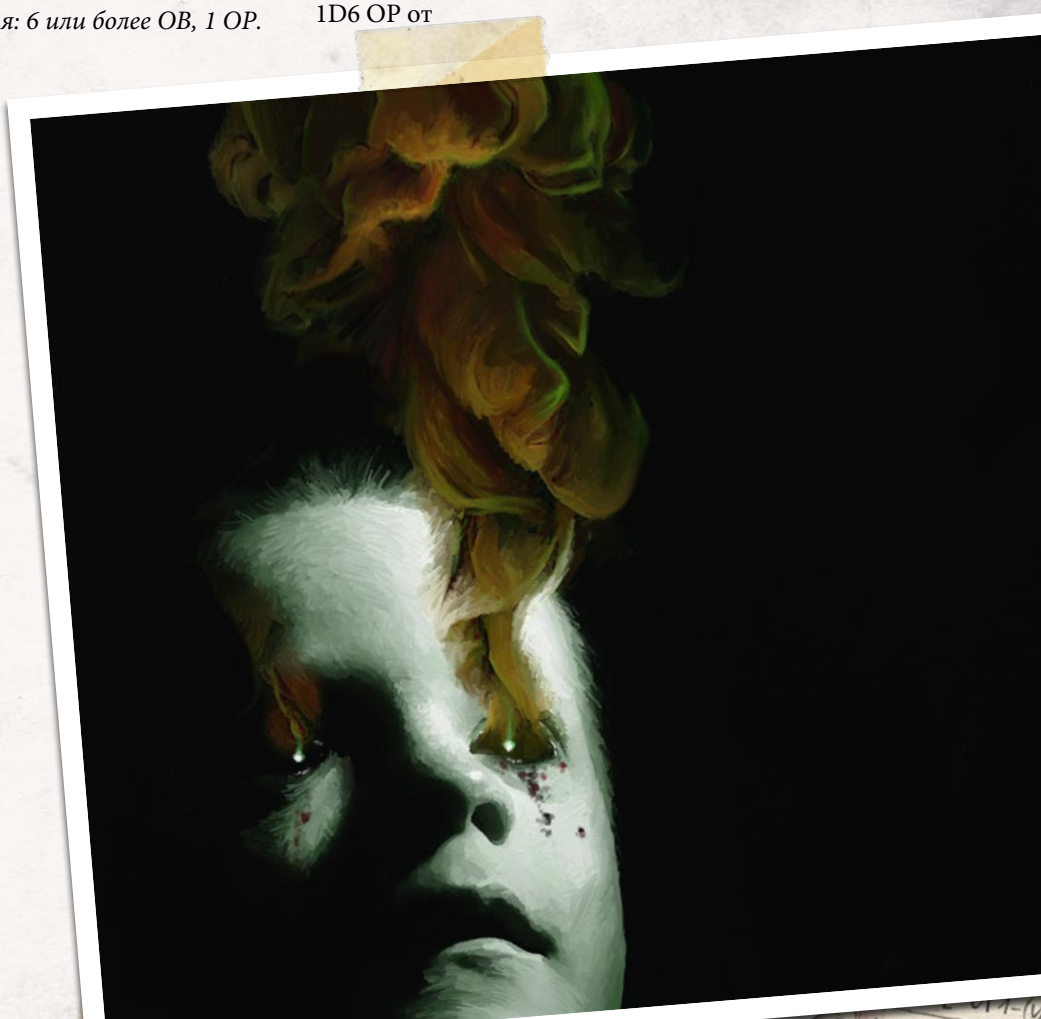
Порошок Ибн-Гази

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D10 ОР. Активация: 6 или более ОВ, 1 ОР.

Этот "ритуал" представляет собой алхимическую дистилляцию определенных редких и эзотерических ингредиентов — их точная природа зависит от исполнителя - в мелкий серебристый порошок. Этот процесс занимает целый день в хорошо оборудованной алхимической лаборатории. Это стоит 1 ОР и 6 или более ОВ, что дает одну "дозу" порошка на каждый потраченный ОВ. Только оператор может потратить ОВ на подготовку. Если его подуть, бросить или уронить на поверхность неестественно невидимого объекта или гипергеометрического эффекта, невидимая вещь становится полностью видимой для человеческих глаз в течение 2D4 ходов.

Молитва Темному Человеку

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР. Активация: 13 месяцев; 1 ВОЛ, 1D6 или более ОР.
Этот ритуал, практикуемый европейскими культами ведьм с 17 века и далее, требует, чтобы определенное место было освящено кровавым жертвоприношением (предпочтительно человеческим) один раз в каждую ночь новолуния в течение 13 месяцев. Жертвоприношения должны совершаться с помощью специально подготовленных ритуального ножа и чаши. Некоторые версии требуют пить кровь жертвы. На каждом жертвоприношении должны присутствовать по крайней мере два поклоняющихся (не включая жертвоприношение), которые готовы отдать свои жизни за Темного Человека, хотя им не обязательно знать ритуал.
После 13-го жертвоприношения и при каждом следующем жертвоприношении в новолуние успешный Ритуальный Бросок Действия заставляет Темного Человека выйти из тени: аватар Ньярлатхотепа, который выглядит как высокий, сардонический человек в черной одежде или мантии, обычно с капюшоном, неясной этнической принадлежности и с матово-черной кожей. Иногда его ноги похожи на раздвоенные копыта. Его уход за человеком стоит 1 ВОЛ от оператора или помощника (это не может быть оплачено жертвоприношением), 1D6 ОР от



оператор и каждый помощник, и 1/1D4 ОР от каждого, кто видит Темного Человека. Темный Человек традиционно предлагает знание секретов или ритуалов, или услуги знакомого крысоподобного существа (см. "ДРУЗЬЯ ВЕДЬМ" на стр.230). Требует ли он смерти кого-либо из своих поклонников, зависит от Обработчика. Темный Человек не может быть связан или управляем.
Этот ритуал может быть использован для очищения места, которое уже освящено Темным Человеком. Для этого нужно вызвать Темного Человека, как описано ранее, а затем попросить его навсегда покинуть это место. Это стоит 3 ВОЛ от оператора и любых помощников (не от жертвы), но не требует отдельного броска активации и не требует дополнительных затрат ОР. Темный Человек обычно исчезает в насмешливом смехе. Если оператор откажется оплатить стоимость, Темный Человек может превратиться в ужасающую, чудовищную фигуру или заставить оператора исчезнуть навсегда.

Сохранить Живой Мозг

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D12 ОР . Активация: 12 ОВ, 1D6 ОР.
Для этого "ритуала" требуется химическая лаборатория, где оператор смешивает неестественные ингредиенты, используя методы, которые являются не только наукой, но и колдовством и алхимией. Усилия стоят 12 ОВ и 1D6 ОР. В результате получается странный серовато-голубой раствор, который вводят в спинномозговую жидкость, чтобы сохранить человеческий мозг живым после смерти тела. Жидкость необходимо обновлять каждые несколько дней. Тело реагирует на команды мозга, но начинает разлагаться. Низкие температуры могут замедлить разложение, но химические консерванты вызывают гибель мозга. Мозг может быть сохранен на неопределенный срок без тела, если его удалить хирургическим путем (требуется операция персонажа с навыком не менее 80 %) и погрузить в странную жидкость. Как бестелесный мозг, субъект теряет 1D20 ОР в день. Ежедневные потери уменьшаются до 1D8, если мозг каким-то образом получает сенсорную информацию.

The Primal Lay

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D4 ОР . Активация: 20 минут; 9 ОВ, 1D4 ОР.
Этот ритуал требует около 20 минут медитации на пение и, в большинстве версий, сильных галлюцинаций. Это стоит 9 ОВ (или постоянные расходы в размере 1 ВОЛ) и 1D4 ОР. Это открывает чувства ко времени и пространству. По сути, оператор может просматривать прошлое или будущее данного местоположения не более чем на час в любом направлении. Этот опыт может повлечь за собой собственные расходы на ОР. Как только ритуал вступит в силу, оператор должен провести тест на ВОЛ. Если он ошибается, видение переносится в немыслимо далекие времена и места, что, вероятно, стоит гораздо дороже ОР, и привлекает внимание странных существ из других измерений. Таких привлеченных существ никогда не видно, но они вечно преследуют оператора по пятам, вызывая невольный страх у собак и чувствительных душ.

Возрождение из Эфирных Солей

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D20 ОР . Активация: часы; 22 ОВ, 1D10 ОР.
Этот печально известный ритуал превращает труп в странный, тусклый зеленоватый пепел ("эфирные соли"), который позже может быть преобразован в живое, здоровое тело. Продолжительность таких "основных солей" неизвестна, но некоторые из них прекрасно сохранились на протяжении веков и даже тысячелетий.
Ритуал превращения трупа в "эфирные соли" основан на древней алхимии, средневековом оккультизме и призывах к Йог-Сототу. Это стоит 22 ОВ, обычно затрачиваемых в течение нескольких дней в алхимической лаборатории, где вызываются и направляются неестественные силы, иногда с впечатляющими эффектами. Это стоит 1D10 ОР. Важно, чтобы весь труп был доступен. Древнее, высохшее тело обычно приемлемо, как и тело, которое было расчленено, до тех пор, пока оно является завершенным. Но если слишком большая часть трупа была съедена паразитами или сильно сгнила, его можно оживить не как живого, разумного человека, а как гибкое, ужасающее чудовище (см. "САМЫЙ ЖИВОЙ УЖАС" на стр.210).

Восстановление "основных солей" к жизни - несколько более простой процесс, хотя он требует странных заклинаний и большого количества человеческой крови. Это стоит 3 ОВ и, опять же, 1D10 ОР. Оживший субъект теряет 1D20 ОР из памяти о смерти и невероятно неестественном опыте пробуждения от нее и должен питаться человеческой кровью в течение нескольких дней после этого, чтобы выжить.
Оживший субъект может быть уменьшен до "основных солей", произнеся заклинание восстановления в обратном порядке. Это занимает несколько минут и стоит 3 ОВ и 1D10 ОР. Субъект не в силах сопротивляться, если только он или она не могут физически заставить оператора замолчать.

Формула реанимации

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный, 1D10 ОР. Активация: день; 9 ОВ, 1D4 ОР.
Для этого "ритуала" требуется химическая лаборатория, где оператор смешивает неестественные ингредиенты, используя методы, которые являются не только наукой, но и колдовством и алхимией. Процесс занимает один день и стоит 9 ОВ и 1D4 ОР. В результате получается странный синий раствор, достаточный для одного использования, который может сохраняться в течение нескольких месяцев, если его тщательно охлаждать. Формула, введенная в мозг трупа, в течение нескольких минут придает ему грубое подобие жизни. Если инъекция будет сделана вскоре после смерти, есть небольшой шанс, что он сохранит часть интеллекта, которым обладал при жизни. Шанс равен ВОЛ , которую труп имел при жизни (бросьте ВОЛ или ниже на процентильных кубиках), минус одна ВОЛ в минуту, прошедшая с момента смерти. Если бросок проходит успешно, оживший труп получает оценку ИНТ , равную его старому значению ИНТ или броску кубика, в зависимости от того, что ниже, и не разлагается дальше. В противном случае труп в точности похож на зомби (см. ЗОМБИ на стр.231). Если бросок не удался или прошло слишком много времени после смерти, оживший труп теряет разум и продолжает разлагаться. В любом случае, формула не дает никакого контроля над ожившим трупом. Введение формулы в труп любым другим способом не имеет никакого эффекта. Введенный в живое существо, это яд со скоростью 1D6 ходов и летальностью 30%.

Высвобождение Дыхания

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР. Активация: один ход; 5 ОВ, 1D4 ОР или более.
Обычно выученное в африканских традициях, это короткое песнопение прерывается ритуальным убийством небольшого животного. Это стоит 5 ОВ и 1D4 ОР. Если бросок активации проходит успешно, он заставляет одного зомби в радиусе 10 м рухнуть и распасться, освобождаясь от последствий ритуала зомби (описанного на странице 187). Это не влияет на зомби, созданных любыми другими способами.

Увидеть Другую сторону

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D6 ОР. Активация: повороты; 3 ОВ, 1 ОР.
Оператор произносит заклинание, которое звучит как тарабарщина, делает странные знаки и проходит в воздухе перед неестественными воротами, тратит 3 ОВ и теряет 1 ВОЛ. Примерно в течение минуты оператор может видеть, что находится по другую сторону ворот. Может ли что-либо на дальней стороне ворот видеть оператор, зависит от Обработчика.

Песня силы

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D6 ОР. Активация: повороты; 1 ВОЛ, 1D4 ОР.
Это ритуальное пение стоит 1D4 ОР. Если бросок активации завершается успешно, оператор постоянно теряет 1 ВОЛ, но временно получает 20 ОВ. Дополнительный ОВ может увеличить балл оператора сверх его обычного максимума. Они длятся до тех пор, пока не иссякнут, но сразу же теряются во сне или в бессознательном состоянии.

Успокаивающая песня

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР. Активация: минуты; 6 ОВ , 1 ОР.
Иногда встречающееся в африканских традициях и в колониальном колдовстве Новой Англии как средство противостоять пыткам, это ритуальное пение стоит 1 ОР и 6 ОВ. В течение примерно часа испытуемый не испытывает ни физической, ни психической боли, ни страданий. Ритуал облегчает последствия временного помешательства или острого эпизода расстройства. Это не влияет на постоянное безумие; разум субъекта изменился слишком сильно, чтобы его можно было успокоить. И это никоим образом не уменьшает ущерб.

Говорящий Сон

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D6 ОР.
Активация: минуты; 22 ОВ, 1D4 ОР.
Непосредственно перед сном оператор думает о другом человеке, произносит тихое повторяющееся пение и смотрит в гипнотическую фокусную точку, такую как свет свечи. Если и оператор, и получатель спят, они общаются во сне и могут разделить стоимость ОВ. Коммуникации должны быть простыми.

Речь птиц и зверей

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР.
Активация: повороты; 9 ОВ, 1D4 ОР.
Это странное, короткое пение, которое иногда требует сильного галлюциногена, изменяет восприятие оператора. Это делает крики и сопение естественных животных понятными и позволяет животным понимать речь оператора. Этот ритуал также служит для успокоения животного, делая его послушным пожеланиям оператора. Это не влияет на интеллект животного. Звери и птицы движимы инстинктом, и у большинства из них удивительно короткая память на любые понятия, более сложные, чем "съедобный" и "опасный", но многих можно обучить простым трюкам. Этот ритуал позволяет необычайно быстро тренироваться.

Буря и тишина

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР.
Активация: минуты; стоимость варьируется.
Это обращение к "духам земли и воздуха" (в одной версии называемым "Саваоф", но не имеющим ничего общего с небесными воинствами иудаизма) сочетает в себе средневековый оккультизм и неестественные, непереводимые фразы. Это меняет погоду вокруг оператора. Это стоит 10 ОВ и 1D6 ОР за незначительное, вероятное изменение (например, дождь с облачного неба); 20 ОВ и 1D10 ОР за значительное, маловероятное изменение (дождь с ясного неба в
сезон дождей); 30 ОВ и 1D12 ОР для серьезного, неожиданного изменения (гроза в сухой сезон); или 40 ОВ и 1D20 ОР для необъяснимого изменения (ураган формируется или умирает без причины). Стоимость ОВ может быть оплачена помощниками, которые знают ритуал и человеческие жертвоприношения, или потратив 1 постоянного ВОЛ вместо 10 ОВ.

Рой

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР.
Активация: минуты; 3 ОВ, 1 ОР.
Этот ритуал, произносимый вблизи вод, населенных рыбами, заставляет рыбу (любую рыбу весом менее 10 фунтов) притягиваться к оператору и окружать его в течение 10 минут. Если оператор находится на берегу, рыбы сами выбрасываются на берег и погибают. Видеть это стоит 0/1 ОР из-за неестественности. Влияют ли другие версии этого ритуала на другие виды животных — насекомых, птиц, китов, людей - неизвестно.

Вурский Знак

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР.
Активация: один ход; 3 ОВ, 1 ОР.
Оператор, который делает эту странную серию жестов руками, может на короткое время увидеть вещи, которые невидимы из-за их внепространственной или потусторонней природы: невидимые сущности, неестественные ворота, признаки продолжающихся гипергеометрических эффектов и так далее.

Шепот мертвых

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D8 ОР.
Активация: затраты варьируются.
Оператор погружается в глубокую медитацию, сон или другое глубоко измененное состояние ума — часто с помощью мощных наркотиков или экстатических, жестоких ритуалов — и получает мимолетное психическое общение с неестественной сущностью. Общение с Великим Старым стоит 1 ВОЛ, постоянно, и 1D8 ОР. Общение с меньшим субъектом стоит 8 ОВ и 1D4 ОР, если его ВОЛ 16 или выше, или 4 ОВ и 1 ОР , если его ВОЛ
15 или ниже.
Общение с Великим Старым, как правило, мимолетно, особенно мучительное. Это оставляет оператора со смутным ощущением воли и желаний Старого, настолько непостижимо чуждых, что полностью не поддающихся рациональной интерпретации. То, что подразумевает этот смысл, полностью зависит от Обработчика.
Общение с меньшим существом может быть более показательным. Сколько смысла оператор может извлечь из нечеловеческих, неестественных мыслей таких сущностей, зависит от Обработчика. Тот, у кого высокий Неестественный навык и низкий ОР , понимает больше всего.

Суть этого ритуала одна и та же, независимо от сущности. Но для этого требуются методы, характерные для объекта, с которым происходит контакт. После изучения этого ритуала для одной сущности изучение секретов, необходимых для общения с другой сущностью, обычно требует, по крайней мере, еще одного дня обучения и стоит еще 1D6 ОР. Запишите конкретные версии, известные оператору, такие как "Голоса мертвых (Ктулху, Дагон, Ми-Го)". Применима ли версия ритуала к какой-либо конкретной сущности, зависит от Обработчика.

Крылатый конь

Сложный ритуал. Время обучения: дни; 1D6 ОР. Активация: час; 10 ОВ, 1D4 ОР.
Этот призыв должен проводиться на открытом воздухе, ночью. Ритуальное песнопение перемежается странными звуками, доносящимися из костяного свиста. Ритуал стоит 1D4 ОРи 10 ОВ. ОВ может быть оплачен оператором, помощниками, которые знают ритуал, и/или человеческой жертвой, которая должна выпить особый, изменяющий сознание яд. Проведение ритуала в день зимнего солнцестояния дает бонус +20 % к броску активации. Если бросок пройдет успешно, крылатый сервитор (см. КРЫЛАТЫЕ СЕРВИТОРЫ на стр.230) прилетит из космоса, ручной и послушный. Сервитор может быть установлен, как причудливый конь, и быстро переносит оператора через промежутки между пространством и временем ко двору Азатота. Чтобы заставить сервитора делать что-либо еще, оператор должен управлять им, как обычно, с помощью вызова.,

Увядающий

Простой ритуал. Время обучения: часы; 1D4 ОР. Активация: один ход; 12 ОВ, 3 ОЗ, 1D8 ОР.
Этот ритуал нараспев иссушает плоть и разрушает кости, нанося 3 ОЗ урона оператору и 1D20 ОЗ урона живой цели. Цель должна быть рядом и в поле зрения. Ритуал может быть проведен над объектом, которого нет в поле зрения, путем сжигания небольшого изображения, содержащего образец ДНК объекта. Это стоит еще 7 ОВ , но ОВ может быть потрачено в течение любого времени
во время строительства и ритуального освящения - в чучеле.

Зомби

Сложный ритуал. Время обучения: недели; +1 Неестественный; 1D12 ОР . Активация: один час; 6 ОВ, 1D12 ОР.
Этот ритуал, обычно изучаемый в африканских традициях или традициях вуду, должен быть совершен над телом того, кто был убит специально приготовленным ядом (который сам по себе наносит урон ОР за насилие). Яд представляет собой порошок, полученный из тетродотоксина и других органических ингредиентов, включая человеческие останки. Его необходимо вдыхать, и он имеет скорость 1D6 минут и летальность 20%. Симптомы включают онемение, шок и паралич. Тело должно быть извлечено или эксгумировано, и ритуал должен быть проведен примерно через 72 часа после смерти. Ритуал занимает около часа. Для этого требуется человеческое жертвоприношение (который сам по себе наносит урон ОР за насилие) и вливание крови и энергии жертвенной жертвы в труп. Если бросок активации проходит успешно, отравленный субъект восстает как жаждущий крови зомби (см. ЗОМБИ на стр.231), который подчиняется командам оператора, который его поднял. Существуют и другие версии этого ритуала; говорят, что исландский ритуал оживляет мертвых ("драугр") с большим интеллектом и волей, чем у других зомби.

Неестественные Сущности

Для большей части человечества, введенного в заблуждение нашим руководством во время междуцарствия между эпохами бесчеловечных завоеваний, человечество кажется восходящим и одиноким. Для тех, кто в курсе, мы существуем в закрученной связи пространства-времени, наполненной сознаниями, существами, сущностями и созданиями.
Сущности существуют между известными нам пространствами, в коридорах времени или даже во внутреннем пространстве, в тайниках человеческого разума. Другие бросают вызов таким простым объяснениям и просто проникают в наш узкий четырехмерный мир, разрывая реальность по мере того, как они приходят и уходят.
Ниже приведен отчет о некоторых организациях, с которыми столкнулась Delta Green.

Известные Инопланетные Разумные Существа

Ниже представлена часть угроз, с которыми контактировала, сталкивалась или уничтожала Delta Green с момента ее создания. Почти все взаимодействие с инопланетными разумными существами осуществлялось в форме насилия, хотя в организационной памяти можно найти несколько выдающихся случаев "враг моего врага - мой друг". Однако не ошибитесь — миссия Дельты Грин состоит в том, чтобы уничтожить весь инопланетный разум.

Цвета вне пространства

"Ибо ужас не исчез вместе с силуэтом, и в страшный миг глубокой тьмы наблюдатели увидели, как на вершине этого дерева извиваются тысячи крошечных точек слабого и неосвященного излучения, наклоняя каждую ветвь, как огонь Святого Эльма или пламя, которое сошло на головы апостолов в Пятидесятницу. Это было чудовищное созвездие неестественного света, похожее на пресыщенный рой питающихся трупами светлячков, танцующих адские сарабанды над проклятым болотом; и его цвет был тем самым безымянным вторжением, которое Амми узнал и которого боялся".

— Х.П. Лавкрафт, "Цвет из космоса"

ОПИНТ: Нечеловеческие Тесты СТАТ

Многие сущности имеют статистику с баллами 20 или выше. Статистические тесты для таких объектов работают немного иначе, чем для статистики в человеческих масштабах. Как правило, объект со статистикой 20 или выше успешно проходит любой тест статистики, за исключением броска 100, который терпит неудачу и терпит неудачу. Он получает критический успех при любом успехе с совпадающими цифрами и при любом броске, равном или меньшем, чем значение статистики. Например, участник со статистикой 30 получает критический успех при любом успехе с двузначными цифрами и любом броске 01-30; обычный успех при любом другом броске, кроме 100; и шарить только на рулоне 100.

"Цвета" - это нематериальный вид неизвестного происхождения, который может использовать наше измерение в качестве места гнездования для выкармливания своего потомства. Заражение всегда начинается одинаково: с метеорита, либо падающего из космоса, либо извлеченного откуда-то из-под Земли. Как только этот камень попадает в зону действия живых существ, он "вылупляется".
Зарождающийся цвет начинается как невидимое, вредное воздействие на растения и животных, включая людей. Живые существа в нескольких ярдах от метеорита страдают от постоянно растущего недомогания. Этот радиус со временем увеличивается. Растения сначала растут дикими, а затем черными и злокачественными, прежде чем превратиться в серую пыль. Животные чахнут, становятся раздражительными и, наконец, падают духом и умирают. Люди сначала становятся тревожными, затем одержимыми и, наконец, безумными. В конце концов, если люди останутся, они погибнут — либо от насилия, либо от биологического поражения. Те живые существа, которые были удалены из зоны, подверженной воздействию цвета, возвращаются к биологическим нормам через короткий промежуток времени.
По мере того как происходит эта утечка, цвет увеличивается в размерах, силе и эффекте. Через определенное время окрас может охотиться, демонстрируя поведение, которое указывает на то, что он обладает по крайней мере зачаточным интеллектом. В конце концов, как только он достигает полной мощности, и все живые существа в этом районе истощаются, цвет проявляется в виде неземного ореола причудливого света. Затем он поднимается в пространство или другое измерение.

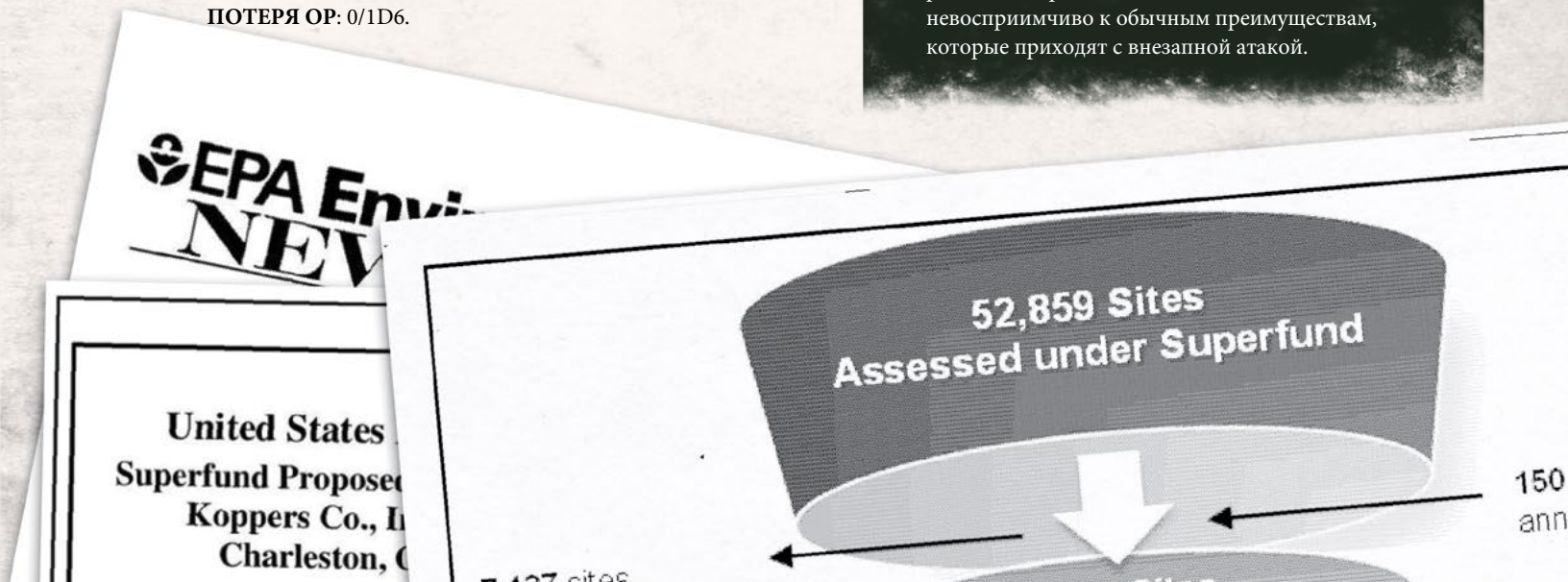
Цвет вне пространства

ВОЛ 1-35
БРОНЯ: См. ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ.
НАВЫКИ: Полет 20%.
ДРЕЙФУЮЩИЙ ПОЛЕТ: Цвет может дрейфовать и перемещаться в пространстве, ползти вперед, как туман (даже против ветра), но его движение значительно медленнее, чем у бегущего человека. Он может просачиваться через любую щель, которая пропускает проблеск света.
НЕДОМОГАНИЕ (1 ВОЛ+): Каждый день цвет "питается" постоянно растущим радиусом живых существ, он набирает 1 балл ВОЛ. Когда у него 20 ВОЛ, окрас становится подвижным, он выискивает и пирует живой добычей. Любой, кто остается в охотничьем ареале этого цвета в течение целого дня, теряет 0/1 САН.
НЕКОРПОРАТИВНЫЙ: Цвет не является физическим объектом и не имеет оценки ЛОВ. Используйте его ВОЛ вместо ЛОВ, чтобы определить, когда он действует каждый ход.
ПРАЗДНИК СИЛЫ (20 ВОЛ+): Когда он перемещается, цвет может двигаться и "атаковать", появляясь в виде светящейся пылинки неземного света, которая медленно приближается к цели и очищает ее от ВОЛ. Это рассматривается как соревнование между ВОЛ цвета и ВОЛ цели. Если цвет выигрывает, он поглощает 1 ВОЛ от цели. Цель теряет 1/1D6 ОР и падает без сознания. Если цвет теряется, он уходит в землю. Эта атака может произойти, когда цель спит, и в этом случае цель просыпается на следующее утро, испытывая последствия. Независимо от того, удастся это или нет, эта атака может произойти только один раз за ночь.
ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ: Цвет превосходит все физические атаки, хотя экспериментальная физика может предположительно нанести ему вред. Гипергеометрия обычно повреждает его.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

ОПИНТ: Внезапные нападения и Неестественные Сущности

От Обработчика зависит, применимы ли правила Ручной книги Агента для внезапных атак к данной неестественной сущности. Если неестественное существо похоже на человека, ответ может быть утвердительным. Однако многие неестественные сущности не более уязвимы для внезапных атак, чем для обычных атак. Имейте в виду следующее:

» »ПОЙТИ ЗА ЖИЗНЕННО ВАЖНЫМИ ПОКАЗАТЕЛЯМИ?: Просто потому, что что-то имеет гуманоидную форму, это не значит, что оно живет или умирает как человек. Некоторые сущности, внешне напоминающие человека, содержат много секретов — например, дополнительные органы или укрепленные кости, — которые делают их нечеловечески устойчивыми. Удар ножом в шею, глаз или сердце существа, похожего на человека, может вообще не иметь никакого эффекта. Его мозг может находиться в незнакомом месте или вообще не в нашей физической вселенной.
»ЭТО НЕ БЫЛО УДИВЛЕНО: Существо из-за пределов может видеть на странных длинах волн, сканировать свое окружение с помощью сонара или ощущать электрическую активность микровольт в мозгу Агента. Подкрасться к чему-то, чья биология основана на фторе вместо углерода, может оказаться сложнее, чем думает Агент.
»ПОМИМО НАСИЛИЯ: Многим сущностям просто очень трудно причинить вред. Они родились в каком-то альтернативном измерении с огромной гравитацией, жарой или силой, по сравнению с которыми земные взрывчатые вещества и оружие кажутся такими же мягкими, как летний день. Как правило, любое неестественное существо с рейтингом брони 5 или более полностью невосприимчиво к обычным преимуществам, которые приходят с внезапной атакой.



ОПИНТ:
Защитные Качества

У неестественных сущностей есть много видов защиты от мирских физических угроз. Некоторые из них трудно уничтожить из-за их огромного размера. Некоторые из них неестественно устойчивы к определенным видам травм или полностью невосприимчивы к ним. Вот наиболее распространенные разновидности.
• ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ: Трансцендентные сущности полностью невосприимчивы к физическому повреждению. Это может означать, что они частично существуют в измерениях, которые мы едва воспринимаем, или организованы таким образом, что простое превышение физической силы не причиняет им вреда. Ничто на этой Земле не является трансцендентным. Только с помощью неестественных техник, при чрезвычайно опасные и ограниченные ситуации, могут ли люди стать трансцендентными. Трансцендентность некоторых сущностей защищает только от определенных видов вреда. Обработчик делает последнее решение относительно того, что эта защита покрывает
или не покрывает. Если в описании объекта не указано иное, гипергеометрия наносит ему полный ущерб.

• ВНЕ ФАЗЫ: Некоторые сущности вплетаются и выходят из нашего физического пространства от момента к моменту. Бросок урона или летальности с четным числом наносит урон, как обычно. Бросок с нечетным числом проходит без вреда прошел насквозь, не причинив никакого вреда. Если в описании объекта не указано иное, гипергеометрия всегда наносит ему полный ущерб.
• СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ МАТЕРИЯ: Сущности этого типа сделаны из неземной материи или из альтернативных, более суровых измерений, что делает их практически невосприимчивыми к физическому вреду. Смертельные броски против существа из сверхъестественной
материи всегда терпят неудачу, и существо получает не более одного ОЗ урона от любой атаки. Некоторые сущности обладают такой защитой только от определенных видов вреда. Если в описании объекта не указано иное, гипергеометрия наносит ему полный ущерб.
• СТОЙКИЙ: Сущность этого типа наполнена неестественной жизненной силой. Успешный бросок летальности уничтожает его, но он наносит только половину урона HP от атак (включая неудачные броски летальности). Некоторые сущности устойчивы только к определенным видам вреда. Если в описании объекта не указано иное, гипергеометрия наносит ему полный ущерб.
• УСТОЙЧИВОСТЬ: Из-за размера или неестественной прочности объект этого типа может противостоять подавляющей силе. Успешный бросок летальности не уничтожает устойчивую сущность, но наносит урон HP, равный рейтингу летальности.
• ОГРОМНЫЙ: Не требуется бросок летальности против огромной цели; он просто наносит урон HP, равный рейтингу летальности, независимо от того, будет ли бросок успешным или неудачным. Существо не обязательно должно быть неестественным, чтобы быть огромным. Носорог, синий кит
или слон были бы огромной мишенью.
• НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Тела некоторых существ устроены так странно, что Агент не может сказать, какие части могут быть наиболее уязвимыми. Невозможно сделать попытку Снайперского выстрела, чтобы увеличить урон, вариант, описанный
в Руководстве Агента. В противном случае атаки имеют обычные последствия.
• БРОНЯ: Уменьшите урон HP на указанное количество брони. Успешный бросок летальности уничтожает сущность

Глубокие (Большие)

"Глубоководные никогда не могли быть уничтожены, даже несмотря на то, что палеогейская магия забытых Древних иногда могла их сдерживать. В настоящее время они будут отдыхать; но однажды, если они вспомнят, они снова поднимутся за данью, которой жаждал Великий Ктулху".

— Х.П. Лавкрафт, "Тень над Иннсмутом"

Глубокие - это древняя нечеловеческая культура, населяющая океаны Земли. Неясно, являются ли Глубоководные инопланетным видом или являются коренными жителями Земли. Они скрещиваются с человечеством, и они проникли во многие человеческие сообщества и развратили их, но их память простирается далеко в прошлое, далеко за пределы самых смутных воспоминаний о человеческой цивилизации.

Без ведома большинства (включая Delta Green), Глубокие делятся на два класса: Большие и Меньшие Глубокие. Менее глубокие из них чаще всего встречаются людьми и являются толстыми, похожими на лягушек, скачущими существами. Более Глубокие совершенно бесчеловечны. У них нет биологического сходства ни с одним из земных животных, хотя, как и у Менее Глубоководных, их можно сравнить с жизнью амфибий. Более Глубокая физиология, по-видимому, не закреплена таким образом, который ясно понимается человеческой наукой.

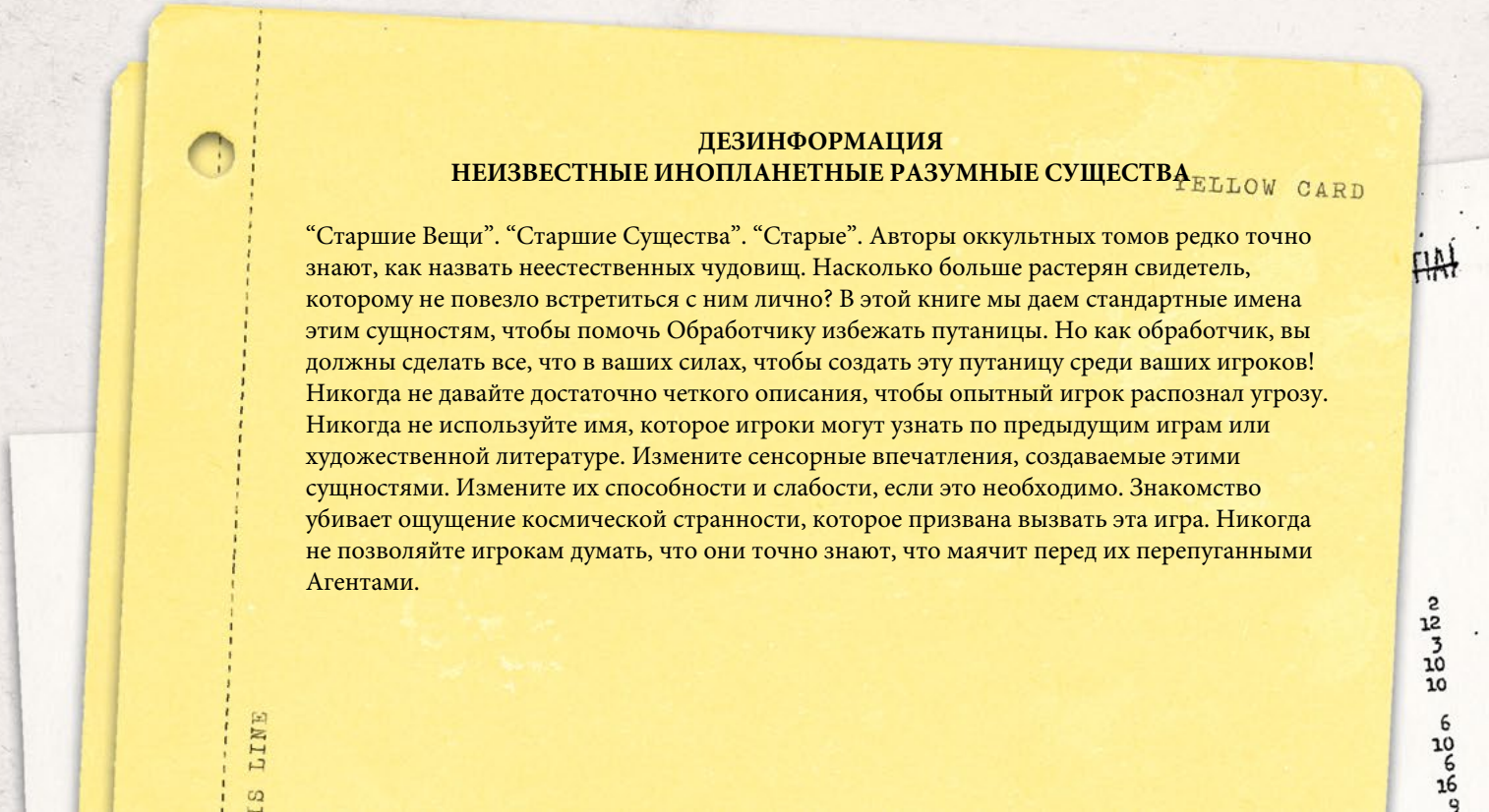
У Одного Более Глубокого могут быть хитиновые цепкие крабообразные конечности, окружающие его рот, в то время как у другого может быть одна рука, четыре глаза или два отдельных рта.

Последовательные факты, по-видимому, заключаются в следующем:

Их тела с головы до ног покрыты большими веерообразными чешуйками, а также костяными шипами разного цвета. Они крупнее людей, часто размером с гориллу или больше. Их глаза огромны и имеют форму шара, способного видеть в темноте океанских глубин. Их рты - огромные открытые раны, заполненные крошечными, похожими на бритву зубами, неспособными к человеческой речи.

У них есть жаберные щели, которые позволяют им дышать соленой водой (но не пресной). Их родной средой обитания является океан, и они почти полностью водны, способны выходить на сушу только на короткие промежутки времени. Их тела созданы для глубокого океана, с саморегулирующимися газовыми пузырями, которые расширяются и сжимаются, позволяя перемещаться с мелководья на глубину. (Мутация в этих пузырях, возможно, сделала возможным выход на сушу.)

Глубинные Существа всех видов, по крайней мере, так же умны, как средний человек, и многие из них намного умнее величайших человеческих умов. Их понимание того, что человечество называет гипергеометрией, обширно и, по-видимому, носит генетический характер, передается из поколения в поколение посредством принудительного размножения.



ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
НЕИЗВЕСТНЫЕ ИНОПЛАНЕТНЫЕ РАЗУМНЫЕ СУЩЕСТВА

"Старшие Вещи". "Старшие Существа". "Старые". Авторы оккультных томов редко точно знают, как назвать неестественных чудовищ. Насколько больше растерян свидетель, которому не повезло встретиться с ним лично? В этой книге мы даем стандартные имена этим сущностям, чтобы помочь Обработчику избежать путаницы. Но как обработчик, вы должны сделать все, что в ваших силах, чтобы создать эту путаницу среди ваших игроков! Никогда не давайте достаточно четкого описания, чтобы опытный игрок распознал угрозу. Никогда не используйте имя, которое игроки могут узнать по предыдущим играм или художественной литературе. Измените сенсорные впечатления, создаваемые этими сущностями. Измените их способности и слабости, если это необходимо. Знакомство убивает ощущение космической странности, которое призвана вызвать эта игра. Никогда не позволяйте игрокам думать, что они точно знают, что маячит перед их перепуганными Агентами.

Глубинные считают человечество, несмотря на все его собственные достижения, не более чем примитивным видом добычи. Когда Человек сталкивается с Более Глубоководным, он, как правило, более чем подходит для них; или, по крайней мере, он может очень быстро убежать обратно в море.
Их продолжительность жизни фактически бесконечна, и их предельный размер полностью зависит от питания. Самые древние Большие Глубокие из Них огромны, некоторые приближаются к размеру слона. Однако, поскольку Глубокие, как правило, питаются друг другом, многие из них приносятся в жертву немногими сильными, чтобы они могли расти в силе и размерах. Это очень эффективно удерживает большую популяцию Deep One в узде.
Более Глубокие размножаются бесполым путем, способом, не похожим ни на что другое на Земле. У каждого Более Глубокого есть жало, которое вводит паразитический генетический элемент, который изменяет хозяина, чтобы он использовал как можно больше генетического материала инъектора. Часто эта болезнь переписывает обширные участки генетического кода жертвы, медленно мутируя тело жертвы в течение нескольких дней, недель или месяцев, пока у жертвы не проявятся глубокие генетические черты.
Когда Большая Глубокая Особь спаривается с представителем другого вида, такого как человек, это вызывает изменения как физические, так и психические, приводящие к Глубоким гибридам и Менее Глубоким.

Глубоководные скрещивались почти со всеми видами
развитой водной флоры и фауны, порождая странные гибриды по всему океану Земли.
По крайней мере, последние 100 000 лет они охотились на людей в качестве племенного скота, жертвенных жертв и пищи. Человечество очень эффективно удовлетворило потребности Более Глубоких и уменьшило частоту насилия между Глубокими. Там, где когда-то они охотились на свой собственный вид или других океанских существ, большинство Более Глубоководных теперь охотятся почти исключительно на человечество для жертвенных нужд.
В контексте бессмертного населения Глубоководных частота их контактов с новыми человеческими сообществами, которая может быть такой же низкой, как раз в 300 лет, довольно высока. Что касается нечеловеческих биологических часов Глубоководных, то нынешние темпы смешения с человеческими популяциями эквивалентны безумию размножения. Нам, с нашей менее просвещенной во времени точки зрения, это кажется почти ледниковым по своей природе.
Никто не знает, откуда взялись Глубокие. Кажется очевидным, что они существовали на Земле гораздо дольше, чем человечество, и, возможно, дольше, чем жизнь млекопитающих в целом.

Глубокий (Больший)

СИЛ 26 ТЕЛ 26 ЛОВ 11 ИНТ 16 ВОЛ 14
ОЗ. 26 ОВ 14.
БРОНЯ: 3 точки костяной чешуи (см. УПРУГОСТЬ).
НАВЫКИ: Бдительность 30%, Легкая атлетика 70%, Плавание 99%, Неестественные 80%.
АТАКИ: Когти или острые шипы 55%, урон 2D6, Пробивание брони 5. Выпад и укус 35%, Летальность 10%, Пробивание брони 5. Захват 55%, урон как при захвате.
АМФИБИЯ: Большой Глубоководный приспособлен к существованию на суше или в океане, на любой глубине. После дня на поверхности он теряет 1 ОЗ. в день, пока не вернется в море. (Погружение в соленую воду мгновенно восстанавливает все ОЗ, потерянные таким образом.)
ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ГИПЕРГЕОМЕТРИЯ: Большой Глубоководный может получить доступ к глубоким генетическим воспоминаниям о гипергеометрических методах, что позволяет ему выполнять практически любой ритуал.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ДВИЖЕНИЕ: Большой Глубоководный может двигаться до 30 км/ч на суше или 60 км/ч в воде.
ИНЪЕКТОР: Если цель беспомощна, Большой Глубоководный может нанести удар зазубренным жалом, которое вводит в цель репродуктивный элемент Deep One (описанный на стр.195). Эта атака стоит цели 1/1D8 ОР из-за беспомощности и может, в конечном счете, превратить цель в Менее Глубокую.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок Летальности не уничтожает Большого Глубоководного, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология Большого Глубоководного поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D8.

Глубокие (Меньшие)

"У некоторых из них странные узкие головы с плоскими носами и выпуклыми, застывшими глазами, которые, кажется, никогда не закрываются, и их кожа не совсем в порядке. Грубые и покрытые струпьями, а по бокам их шеи все сморщенные или сморщенные. Тоже облысеть, очень рано. Старшие ребята выглядят хуже всех — факт в том, что,

Я не думаю, что когда-либо видел такого очень старого парня. Наверное, они должны умереть, глядя в зеркало! Животные ненавидят их — у них было много проблем с лошадьми до того, как появились автомобили".

— Х.П. Лавкрафт, "Тень над Иннсмутом"

В человечестве Глубинные нашли идеальный вид для оплодотворения. Генетика человека и генетика Deep One смешались в "идеальном шторме", что привело к появлению высокоплодородных подвидов, которые могут размножаться гораздо чаще, чем Более Глубокие. Люди, оплодотворенные Большим Глубоким репродуктивным элементом, становятся Менее Глубокими. Поначалу такие гибриды кажутся людьми, но в какой-то момент после достижения совершеннолетия их человеческие черты (и характеристики) меняются на Менее Глубокие. Менее глубокие - это "классические" Глубокие, как изображено в "Тени над постоялым двором" Г.П.Лавкрафта. Они варьируются от частично человеческих до почти полностью нечеловеческих — и все же худший, Менее Глубокий, гораздо более терпим и похож на человека, чем любой Более Глубокий. Средний Менее Глубокий - размером с человека и смутно напоминающие людей, хотя они, как правило, пузатые и неуклюжие на вид. Их мускулатура, кожа, кости и органы чувств претерпели серьезные изменения под воздействием репродуктивного элемента Deep One (описанного на стр.195). Текстура их кожи изменилась от пор до чешуек, которые варьируются от сверхтонких до тяжелых и толстых бронированных чешуек на их спинах и областях, где раньше были волосы. Их окраска обычно серовато-зеленая, с белыми или желтыми брюшками.
Их руки длиннее, чем у обычного человека, а мускулатура значительно улучшена, что позволяет проявлять нечеловеческую силу. Промежутки между их пальцами соединены толстой полупрозрачной паутиной. Эти мышечные изменения также повлияли на их ноги, заставляя их отдавать предпочтение подушечке стопы в качестве поверхности равновесия. Их ступни перепончатые, как и руки, и в воде их ноги позволяют быстро передвигаться со скоростью плавания более 25 км/ч. Удлинение рук и изменение ног также позволяет им передвигаться по суше, по крайней мере

так же быстро, как обычный человек, прыгающий на четвереньках, что становится все легче и легче по мере того, как зараза овладевает им.
Их голова - самая нечеловеческая черта. Их черепа претерпели радикальные изменения. Глазницы выросли и сместились по бокам черепа. Глаза увеличились в размерах, а веки стали прозрачными и нашли другое применение в качестве мигательных мембран. Нижняя челюсть уменьшилась, а зубы увеличились в количестве и стали острыми. Что еще хуже, их шеи раздулись в размерах и объеме, чтобы освободить место для трепещущих жаберных щелей.
Эти существа, как и многие скрещенные существа, являются лучшими из обоих миров, хотя результаты варьируются от субъекта к субъекту. Большинство наслаждается бессмертием и, по мере того как трансформация проходит свои заключительные стадии, способностью бесконечно существовать под волнами.
Эта трансформация зависит от доли более генов глубоководных в генетическом составе гибрида, а также от способности человеческой системы гибрида адаптироваться к изменениям. Чем чаще в родословной гибрида появляется Глубокая "порча", тем лучше и эффективнее трансформация.

Глубокий (Меньший)

СИЛ 17 ТЕЛ 15 ЛОВ 12 ИНТ 13 ВОЛ 12
ОЗ. 16 ОВ 12
БРОНЯ: 1 очко толстой чешуи или дряблой шкуры.
НАВЫКИ: Бдительность 30%, Легкая атлетика 40%, Убеждение 30%, Плавание 75%,, Неестественные 10%.
АТАКИ: Когти, похожие на ножи, 55%, урон 1D8, Пробивание брони 3.
Захват 55%, фиксирует цель.
ПОЧТИ ЧЕЛОВЕК: Некоторые Менее Глубокие кажутся деформированными, врожденными людьми, особенно тем, кто не знает об угрозе Глубокого. Только полное медицинское обследование или использование ими нечеловеческих способностей может раскрыть их истинную природу.
ЧАСТИЧНО ЗЕМНОВОДНЫЙ: Если превращение из человека не завершено, то Менее Глубокий лишь частично приспособлен к существованию в океане. Гибрид, в основном трансформированный, может погружаться в воду часами или днями подряд. Некоторые гибриды остаются в этом состоянии постоянно.
Те, кто полностью преобразует районы у себя дома в морских глубинах, как на суше.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ДВИЖЕНИЕ: На Меньшей Глубине можно прыгать, карабкаться и прыгать совершенно нечеловеческим образом. С помощью теста по легкой атлетике он может преодолевать высоты и препятствия, которые остановили бы нормального человека. Менее глубокий может двигаться со скоростью до 25 км/ч на суше и 30 км/ч в воде.
РИТУАЛЫ: Некоторые изученные Менее Глубокие имеют доступ к гипергеометрическим ритуалам — обычно тем, которые имеют дело с Глубокими, Ктулху или океаном.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Пространственные шаркуны

"Шаркая, к нему в темноте приближалась гигантская, богохульная форма черного существа, не совсем обезьяны и не совсем насекомого. Его шкура свободно висела на раме, а морщинистый рудимент головы с мертвыми глазами пьяно раскачивался из стороны в сторону. Его передние лапы были вытянуты, с широко растопыренными когтями, и все его тело было напряжено с убийственной злобой, несмотря на полное отсутствие выражения лица".

— Х. П. Лавкрафт и Хейзел Хилд, "Ужас в музее"

Заключенная в водоворотах и вихрях четырехмерного пространства, невидимая и невообразимая жизнь сохраняется. В этом "царстве" — ибо это все, что человеческий разум может попытаться сделать из этого — существует существо, восходящее точно так же, как человечество сейчас наслаждается своим кратковременным восхождением над Землей. В личном дневнике Людвига Принна (обнаруженном в Париже в 1944 году) он упоминался как "неуклюжий силуэт, который по форме имел самые отвратительные размеры". Позже это было сокращено до "размерного волочащегося".
Это существо, состоящее из какой-то плоти и крови, хотя его химия и наука, лежащие в основе его жизненного цикла, остаются загадкой для любого земного ученого. Он огромен и силен, хотя по сути своей гуманоиден
по форме и движениям. Его кожа загорелая, красная или эбеново-черная и свободная, свисающая складками по всему телу,

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ГЛУБОКИЙ РЕПРОДУКТИВНЫЙ ЭЛЕМЕНТ

YELLOW CARD

Хотя генетический материал, лежащий в основе репродукции Deep One, имеет некоторые общие с вирусами аспекты, его, пожалуй, лучше всего описать как мобильный генетический элемент. Этот генетический элемент необычен во многих отношениях. Если бы это было изолировано и обнародовано, это немедленно привлекло бы внимание биомедицинского сообщества,
не говоря уже о сообществах и культах, связанных с Deep One, и нескольких секретных агентствах, которые имели большой опыт работы с Deep в прошлом (например, Delta Green). Открытое обращение к академическому сообществу с образцами репродуктивного элемента Deep One крайне опасно. Предложение А-Ячейке сделать это встречает громкое и немедленное "НЕТ". Репродуктивный элемент Deep One был впервые выделен человечеством на объекте YY-II в Нью-Мексико группой ученых, работающих на MAJESTIC, в конце 1970-х годов. Из-за чрезвычайной секретности проекта эта информация скрыта под километрами сверхсекретной бюрократической волокиты из дюжины исследовательских проектов в рамках MAJESTIC и Программы. Было изучено и затем забыто об этом больше, чем известно любому агентству.

Элемент разделяет аспекты ретровирусных и ретротранспозонных групп и обладает некоторыми характеристиками необычных молекул РНК, таких как рибозимы и вироиды. На самом деле, это намного, намного страннее, чем все это.

Репродуктивный элемент Deep One представляет собой сложную и высокоструктурированную цепочку РНК с каталитической активностью, которая прикрепляется к ДНК хозяина. Это вызывает как изменение существующих генетических признаков, так и активацию через промоторные области неэкспрессирующих генетических признаков. Другими словами, он кардинальным образом переписывает генетическую структуру цели. Многие из этих изменений уже присутствуют в ДНК мишени, но некоторые создаются цепью РНК. Пока что в этом нет ничего необычного. Но стихия делает еще несколько шагов вперед. Элемент первоначально вставляется в хромосомы хозяина, а при копировании приобретает короткие фрагменты последовательности генома хозяина, которые позволяют ему снова вставляться в другое положение, определяемое новым генетическим материалом, полученным от хозяина. Структура РНК является сложной и многоступенчатой, способной к множеству ступенчатых вставок, что позволяет ей заражать, повторно заражать и повторно заражать снова, вызывая многократные перезаписи генетической структуры мишени. Этот аспект элемента "китайская коробка-головоломка" совершенно уникален, и одно это открытие достойно Нобелевской премии. Конечно, те, кто достаточно глуп, чтобы привлечь к этому внимание общественности, вскоре оказываются жертвами шантажа, жертвами самоубийства с помощью одиночки, опозоренными и отстраненными от какой-либо должности или бесспорно доказанными мошенниками в глазах общественности. Эта тайна оставалась скрытой в течение 80 лет с момента "официального" открытия Глубоководных; она будет оставаться таковой до тех пор, пока существуют заговоры, направленные на ее подавление.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

и его скелетная система поворачивается и движется неестественным образом (позволяя ему, например, вращать головой, как волчком, или поворачивать конечности). В своей основе он выглядит как гигантская, кожистая, бритая обезьяна, с деформированным, свернутым лицом, огромными руками, заканчивающимися беспорядочно разбросанными когтями, и маленькой головой с отсутствующим выражением, с красными, похожими на насекомых глазами.
Он приходит и уходит через четырехмерное пространство неизвестными способами, убивает и потребляет все, что может, движимый жаждой крови. Похоже, он считает живую плоть высшим деликатесом.

Dimensional Shambler

СИЛ 22 ТЕЛ 30 ЛОВ 15 ИНТ 10 ВОЛ 14
ОЗ. 26 ОВ 14
БРОНЯ: 4 точки кожистой кожи (см. СФОКУСИРОВАННАЯ ТРАНСЦЕНДЕНТНОСТЬ).
НАВЫКИ: Бдительность 44%, Аппорт 60%, Легкая атлетика 99%.
АТАКИ: Молотящий удар 55%, урон 2D6.
Схватить 55 % (см. СХВАТИТЬ И ИСЧЕЗНУТЬ).
АППОРТ: В качестве своего действия в ходу и при успешном броске навыка Аппорта волочащийся может телепортироваться в любое место в пределах 50 метров. Кажется, что он дрожит, спотыкается и исчезает, когда выходит из "реальности". Он внезапно и бесшумно возвращается в реальность.
КРОВАВЫЙ ПИР: Цель, которая сильно истекает кровью, заставляет волочащегося войти в кровавый пир. Быстрый, как молния, он захватывает жертву и высасывает по одному очку СИЛ за раунд от потери крови, пока жертва не умрет. Бросок уклонения позволяет цели убежать. Захваченная жертва может попытаться совершить бросок против волочащегося, получив урон 1D4 от разрывания плоти, если жертва пытается освободиться. Любое нападение на волочащегося, которое наносит урон, останавливает кровавый пир и заставляет его уронить жертву.
РАЗМАХИВАЮЩИЙ УДАР: Волочащийся колотит своих противников дикими, как ветряная мельница, взмахами своих нечеловечески длинных рук, нанося урон 2D6. Цель размером с человека, пораженная ударом, должна пройти тест СИЛ или быть сбита с ног. Если цель сбита с ног, волочащийся пытается схватить и исчезнуть при следующем ходе (см. ЗАХВАТ И ИСЧЕЗНОВЕНИЕ).
СОСРЕДОТОЧЕННАЯ ТРАНСЦЕНДЕНТНОСТЬ: Когда он сосредоточен на одной цели, волочащийся становится невосприимчивым ко всем физическим атакам этой конкретной цели. На него все еще может повлиять любая другая атака, эффект или сила.
СХВАТИТЬ И ИСЧЕЗНУТЬ: Если какая-либо человеческая цель окажется поблизости, волочащийся человек приблизится и попытается схватиться. Если волочащийся зацепит цель, она и цель исчезнут на следующем повороте волочащегося, и их больше никогда не увидят.
ПРЫЖКИ: Волочащийся может двигаться и карабкаться с ловкостью большой обезьяны, позволяя ей взбираться, прыгать, карабкаться и раскачиваться более совершенным способом, чем любой человек-гимнаст.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология пространственного волочащегося человека поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

Древнее Нечто

"Существа передвигались в море частично плаванием — используя боковые криноидальные руки — и частично извиваясь с помощью нижнего яруса щупалец, содержащих псевдоноги. Иногда они совершали длинные налеты с помощью вспомогательного использования двух или более комплектов своих веерообразных складных крыльев. На суше они локально использовали псевдоноги, но время от времени взлетали на большие высоты или на большие расстояния с помощью крыльев. Множество тонких щупалец, в которые разветвлялись криноидальные руки, были бесконечно тонкими, гибкими, сильными и точными в мышечно-нервной координации; обеспечение максимального мастерства и ловкости во всех художественных и других ручных операциях".

— Х.П. Лавкрафт, "В горах безумия"

Эти восьмифутовые, пятиглазые, бочкообразные криноиды колонизировали Землю примерно миллиард лет назад, воздвигая огромные базальтовые пирамиды и осуществляя непостижимые планы. Их биология была совершенно чужда всему, что можно найти на Земле. Они напоминали морскую звезду, скрещенную с каким-то причудливым растением, радиально симметричным, с пятью глазами, пятью питательными трубками, пятью похожими на щупальца конечностями, пятью крыльями и пятилопастным мозгом. Их жизненные системы были непристойно устойчивы, позволяя им замерзать, перегреваться или что-то среднее, без особого вреда. Их клетки могли полностью прекратить функционировать и возродиться невредимыми 70 миллионов лет спустя, как будто и не прошло никакого времени.

В доисторические времена Древние Нечто занимались своей инопланетной наукой, объединяя, размножая и манипулируя жизнью, пока не отпраздновали свое самое чудесное творение: шогготов. Эти пластичные существа рассматривались как высшее достижение; подчиненные, способные к адаптации, разумные. Но все намеки подразумевают, что эта раса рабов обратилась против Древних Нечто и привела к разрушению их цивилизации.
Из-за огромной пропасти между падением культуры Древнее Нечто и современной эпохой информация об этом катаклизме в лучшем случае разрозненна. Тем не менее, сообщения из разных точек земного шара свидетельствуют о том, что небольшая популяция Древних Нечто все еще может быть активной.

Древнее Нечто

СИЛ 29 ТЕЛ 70 ЛОВ 9 ИНТ 50 ВОЛ 20
ОЗ 50 ОВ 20
БРОНЯ: 10 точек морщинистой кожи (см. ЭЛАСТИЧНОСТЬ). НАВЫКИ: Полет 55%, Плавание 99%, Неестественные 85%. АТАКИ: Захват и разрыв 45%, Летальность 10% (см. ЗАХВАТ И РАЗРЫВ). Черный ящик 50%, Летальность 40% (см. ЧЕРНЫЙ ЯЩИК). Инжектор 35% (см. ИНЖЕКТОР).
ЧЕРНЫЙ ЯЩИК: Этот маленький, но устрашающий каменный куб имеет более двухсот отверстий и необычные пиктоглифы, вырезанные в его поверхность. Эти "кнопки" позволяют Древним (и только Древним) запускать один из многих эффектов. Он может мгновенно создать поле защитной энергии, которое обеспечивает дополнительные 12 очков Брони (когда щит активен, Древний не может двигаться). Он может проецировать заряд силы, наносящий смертельную атаку на цель в размере 40% (разрешен бросок уклонения). Он может проделать идеальный двухметровый круг в любом неодушевленном веществе. Никто не знает всех функций Черного ящика.
ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ИММУНИТЕТ: Прочная форма Древнего может выжить практически в любом климате и чувствует себя как дома в открытом космосе, так и в темных глубинах океана. Он никогда не страдает от значительных изменений окружающей среды.
ЭФИРНЫЙ ПОЛЕТ: Пять крыльев, которые разворачиваются из туловища Древнего, кажется, прижимаются к какой-то потусторонней субстанции, позволяя им летать по воздуху, в море или в космосе. На Земле они могут летать примерно со скоростью 100 км/ч в воздухе и 50 км/ч в океане.
ХВАТАЙ И РВИ: Тело Древнего невероятно сильное. Столкнувшись с биологической угрозой, существо не гнушается просто схватить ее неумолимыми щупальцами и разорвать на куски.
ИНЖЕКТОР: Этой странной каменной "палочкой" может управлять только Древний. Это может вызвать множество эффектов. Одно касание может истощить человеческую цель на 2D10 ОВ; нанести урон в 1D10 ОЗ; или лишить живое существо сознания на 1D10 часов. Никто не знает всех функций инжектора.
УСТОЙЧИВЫЙ: Успешный бросок летальности не разрушает Древнего , но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
СВЕРХРАЗУМ: пятилопастный мозг Древних Существ и инопланетная наука на миллиард лет опережают человечество. Древний может использовать свой тест ИНТ для любого научного навыка или другого человеческого навыка, на изучение которого у нее есть несколько часов.
ОЦЕПЕНЕНИЕ: При снижении до 1 ОЗ. Древний впадает в оцепенение, которое — из—за его чуждой природы -почти невозможно отличить от смерти. Только
предварительное знание этого состояния или критический успех в соответствующем броске научных навыков могут обнаружить слабый пульс автономной жизни. Это оцепенение позволяет Древнему лежать на месте миллионы лет без каких-либо вредных последствий. Конечная степень живучести торпора неизвестна. Чрезвычайные меры могут полностью уничтожить тело, и, по одной из версий, мятежные шогготы убили своих хозяев путем обезглавливания. В противном случае все потерянные ОЗ будут восстановлены менее чем через неделю после того, как Древний выйдет из оцепенения. Какие факторы способствуют пробуждению Старшего Существа, находятся за пределами человеческого понимания и зависят от Обработчика.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D10.

Пирующие Со Звезд

"Наступил период, когда люди были достаточно любопытны, чтобы подкрасться и пересчитать стадо, которое ненадежно паслось на крутом склоне холма над старым фермерским домом, и они никогда не могли найти больше десяти или двенадцати анемичных, бескровных на вид особей….Странные раны или язвы, имеющие

что-то похожее на разрезы, казалось, поражало видимый скот; и один или два раза в первые месяцы некоторым посетителям казалось, что они могут различить похожие язвы на горле серого, небритого старика и его неряшливой, курчавой дочери-альбиноса".

— Х.П. Лавкрафт, "Данвичский ужас"

Невидимые, внеземные существа, состоящие из не-земной материи, которые летают, цепляются и питаются живыми биологическими материалами, пирующие уже давно являются отборным оружием для гипергеометрических операторов, вызывающих и контролирующих инопланетных существ. Их чаще всего привлекают на Землю гипергеометрическими вызовами, а затем привязывают к одной задаче, обычно к убийству цели. Об их истинной природе и происхождении никто не знает. Некоторые говорят, что они принадлежат к отвратительному отродью Йог-Сотота, внепространственных "Древних" данвичских знаний. Другие говорят, что они спустились со звезд.
Один свидетель сообщил, что, когда пирующий осушал свою добычу, ее внутренности "окрашивались" кровью, скрывая невидимое в остальном тело из извивающихся щупалец и ртов в багровых пятнах - до тех пор, пока кровь быстро не метаболизировалась и не стала невидимой, как тело пирующего. В противном случае их почти невозможно увидеть.

Пирующие Со Звезд

СИЛ 17 ТЕЛ 29 ЛОВ 12 ИНТ 8 ВОЛ 15
ОЗ .23 ОВ 15
БРОНЯ: 1 очко скользкой, невидимой кожи.
НАВЫКИ: Полет 30%.
АТАКИ: Обескровливание 40% (см. ОБЕСКРОВЛИВАНИЕ).
Цеп на конечностях 60%, урон 1D12 (см. ЦЕП НА КОНЕЧНОСТЯХ).
ОБЕСКРОВЛИВАНИЕ: При успешной атаке пирующий захватывает цель невидимыми подвижными ртами и высасывает жизненно важные жидкости. Захваченная жертва может попытаться бросить противоположный бросок против пирующего, чтобы освободиться, в противном случае потеряв 1 ОЗ. в первом раунде, 2 ОЗ. во втором раунде, 3 ОЗ. в третьем и так далее, пока жертва не умрет.
НЕВИДИМЫЙ: Пир состоит из материи из другого измерения, и видимые длины волн света легко проходят через него.
Все попытки атаковать его составляют -20% для попадания. Только когда он питается и его внутренности наполняются кровью, он становится видимым, и наказание снимается. Даже тогда этот эффект длится недолго — в течение нескольких минут кровь метаболизируется, и снова пир исчезает. После того, как он напитался(и только после этого), он виден для инфракрасного обнаружения.
ЦЕП КОНЕЧНОСТЕЙ: Пирующий может нанести удар по цели полудюжиной невидимых щупалец, отбрасывая ее назад и кусая и разрезая на 1D12 урона.
НЕ-ЗЕМЛЯНИН: Пирующий чувствует себя как дома практически в любой обстановке. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не причиняют ему вреда. Он может с одинаковой легкостью перемещаться по поверхности Сатурна, глубинам океана или в открытом космосе.
КУВЫРКАЮЩИЙСЯ ПОЛЕТ: Пирующий часто ходит на щупальцах, которые оставляют причудливые следы, но он может летать, кувыркаясь в любой среде, как будто его несет в каком-то невидимом эфире, даже под водой или в космосе. В полете пир, кажется, дрейфует и парит, но может внезапно двигаться с высокой скоростью, если захочет.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология пира поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

Упыри

"Это было колоссальное и безымянное богохульство с горящими красными глазами, и оно держало в костлявых когтях существо, которое было человеком, грызущим голову, как ребенок грызет конфету. Его положение было чем-то вроде приседания, и при взгляде на него чувствовалось, что в любой момент он может бросить свою нынешнюю добычу и искать более сочный кусочек".

— Х.П. Лавкрафт, "Модель Пикмана"

Упыри - это нестареющие подземные существа, каким-то образом связанные с человечеством, которые питаются мертвыми. Они большие и сильные, с собачьими мордами и заостренными ушами, плоскими носами, слюнявыми губами, чешуйчатыми когтями и наполовину копытными ногами. Их жесткие, эластичные тела покрыты плесенью могил, которые они грабят.

Упыри выражают себя в визге и мяукающем блеянии, но они могут понимать и быть понятыми на обычной человеческой речи. В некоторых сказках упыри крадут человеческих младенцев по ночам, чтобы научить их своим обычаям. Они возвращают украденного ребенка домой каждое утро немного изменившимся, немного более привыкшим к ужасам, которые смертная культура и религия пытаются скрыть. В конце концов, подменыш присоединяется к упырям и медленно превращается в одного из них, вечно живущего в туннелях, которые соединяют живых с мертвыми и мир, который мы знаем, с другими, более странными реальностями. Или так говорят старые сказки.

Упырь

СИЛ 24 ТЕЛ 24 ЛОВ 15 ИНТ 12 ВОЛ 13
ОЗ 24 ОВ 13
БРОНЯ: См. УПРУГАЯ.
НАВЫКИ: Бдительность 70%, Легкая атлетика 85%, Иностранный язык (английский) 30%, Скрытность 90%, След (по запаху) 65%, Неестественный 40%.
АТАКИ: Костяные когти 40%, урон 1D8, Пробивание брони 3.
Укус 40%, урон 1D10+2 (см. БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ).
ОБЛИК СКЛЕПА: У упыря нет характеристик ХАР, как это понимают люди. Упырь, который использует неестественный ритуал, такой как Праздник Подменышей, чтобы замаскироваться под человека, получает показатель ХАР(обычно 10 или 11 баллов). Многие упыри могут быстро трансформироваться между своей родной формой и любой ранее поглощенной человеческой формой.
ДАР МОГИЛЫ: Употребление гнилой человеческой плоти немедленно восстанавливает 1D8 ОЗ раненому упырю. Это можно делать один раз в 24 часа.
БЕССМЕРТИЕ: Упырь никогда не стареет, не умирает от голода или не умирает по естественным причинам.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЛОВКОСТЬ: При успешном легкоатлетическом броске,
упырь может прыгнуть на пять метров в любом направлении из положения стоя, взобраться на любую вертикальную поверхность или упасть на 15 метров без повреждений. На максимальной скорости упырь может пробежать почти 60 км/ч.
ЖИЗНЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ: Упырь может зарываться в землю со скоростью до трех метров в минуту. Упыри процветают под землей. Они предпочитают дышать воздухом и могут впасть в своего рода оцепенение, если будут задыхаться достаточно долго, но могут бесконечно выживать без него. Упырь может видеть в абсолютной темноте, распознавать предметы по запаху и слышать биение человеческого сердца на расстоянии 15 метров.

МЕФИТИЧЕСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ: Некоторые упыри могут вызвать в памяти воспоминания о людях, чьи мозги они сожрали. У молодого упыря для этого может потребоваться тест ИНТ.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок летальности не уничтожает упыря, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ: После успешной атаки укусом упырь может наносить 1D6 урона одной и той же цели каждый ход, не требуя броска атаки. Упырь может предпринять другие действия, удерживая и беспокоя жертву. Если атака укуса пробила броню жертвы, урон "беспокойство и разрыв" игнорирует броню. Жертва может попытаться выполнить противоположный тест СИЛ в качестве своего действия каждый ход, чтобы вырваться на свободу.
РИТУАЛЫ: Многие упыри знают гипергеометрические ритуалы. Пир подменышей и Медитация на кладбище являются наиболее распространенными.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

Великая Раса (Сосуды Конусообразной Формы)

"Они казались огромными радужными конусами, около десяти футов высотой и десяти футов шириной у основания, и состояли из какого-то ребристого, чешуйчатого, полуупругого вещества. Из их вершин выступали четыре гибких цилиндрических элемента, каждый толщиной в фут, из ребристого вещества, похожего на конусы. Эти члены иногда сокращались почти до нуля, а иногда растягивались на любое расстояние примерно до десяти футов. Два из них заканчивались огромными когтями или клешнями. В конце третьего были четыре красных, похожих на трубы отростка. Четвертый заканчивался неправильной желтоватой сферой около двух футов в диаметре с тремя большими темными глазами, расположенными по центральной окружности. Эту голову венчали

четыре тонких серых стебля с цветоподобными отростками, в то время как с нижней стороны свисали восемь зеленоватых антенн или щупалец. Огромное основание центрального конуса было окаймлено эластичным серым веществом, которое перемещало все существо через расширение и сжатие".

— Х.П. Лавкрафт, "Тень вне времени"

Говорят, что Великая раса Иит вышла из другого мира, перенеся свой разум в существа, населявшие Землю сотни миллионов лет назад, спасаясь от какого-то неизвестного бедствия. Причудливые существа, которых они обнаружили на Земле, были вовсе не гуманоидами, а трехметровыми морщинистыми конусами, расположенными на одной ноге, похожей на улитку, и увенчанными щупальцами, которые держали их глаза, когти и орган для "речи".
В этом месте (некоторые называют его Пнакотис; написание нечеловеческого имени различно) Великая Раса использовала свои временные способности для широкого диапазона, от зарождения жизни на Земле до ее последнего конца, перемещая свой разум по коридорам времени. Они построили огромную библиотеку за сто миллионов лет до появления человечества, хранящую записи всех историй всех разумных существ на Земле: местных существ, а также существ из других миров.
Но Великая Раса понимала — всегда понимала и всегда будет понимать, — что Пнакотис падет от ужаса перед свистящими, призрачными полями. Их великая библиотека была просто аванпостом во времени. До того, как произошло это разрушение, умы Великой Расы массово бежали в далекое-далекое будущее, когда Земля превратилась в иссохшую радиоактивную оболочку, населенную только гигантскими жесткокрылыми жуками. Но Великая Раса существует вне времени. Он может посетить свою великую библиотеку в любое другое время и в любом другом месте. Его члены иногда проникают в Конструкцию пространства-времени, возвращая современные человеческие умы обратно в Пнакотис, чтобы рассказывать свои истории, учиться и быть изученными, в то время как Великая Раса занимает их человеческие тела в качестве сосудов на некоторое время.

Великая Раса (Конусообразный Сосуд)

СИЛ 35 ТЕЛ 55 ЛОВ 10 ИНТ 40 ВОЛ 30
ОЗ.45 ОВ 30
БРОНЯ: 5 точек прочной кожи (см. ЭЛАСТИЧНОСТЬ).
НАВЫКИ: Общие Знания 75 %.
АТАКИ: Коготь 75%, Летальность 20%, Бронебойность 5.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок огнестрельного оружия с летальным исходом не разрушает конусообразный сосуд, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности. Смертельные броски от взрывов и огня имеют полный эффект.
ВРЕМЕННОЕ БЕССМЕРТИЕ: Конусообразные существа - это не Великая Раса, а просто сосуды, в которых содержится их разум. Для вневременного существа смерть - это всего лишь неудобное "пустое место" в безграничном пространстве четырехмерного пространства-времени. Даже если конусообразная форма члена Великой Расы, по-видимому, погибнет, эта сущность сохранится где-то во времени.
ПОЛНОЕ ЗНАНИЕ: Как исследователи времени, Великая Раса имеет доступ к бесконечным эпохам знаний всех времен и культур. Зная, что вызов "приближается", они могут узнать все, что им нужно знать, прежде чем он начнется. Только случайные, странные отклонения в причинно-следственных связях ограничивают их. У них есть эквивалент 75 % в каждом навыке, инопланетном или человеческом.
ВРЕМЕННОЕ ВСЕВЕДЕНИЕ: В начале любого действия, направленного против Великой Расы (Конусообразный Сосуд), Агент должен сделать бросок Удачи. В случае неудачи все действия этого участника Великой Расы составляют +20 % на время этого конфликта или соревнования, потому что сущность пережила этот эпизод раньше и знает, что произойдет.
ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ: Великая Раса может перемещать свое сознание во времени, чтобы населять существ, обладающих достаточной способностью поддерживать свой интеллект. Когда он исходит от носителя с достаточными умственными способностями, такими как существа в форме конуса, эта способность является врожденной и не требует для работы никаких механизмов. Преуспеет ли один из представителей Великой Расы в занятии данного существа, зависит от Обработчика.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология конусообразного сосуда поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D10.

Великая Раса (Человеческие Сосуды)

“В то же время они заметили, что я обладаю необъяснимой способностью владеть многими почти неизвестными видами знаний — способностью, которую я, казалось, хотел скорее скрыть, чем показать. Я бы непреднамеренно сослался, с небрежной уверенностью, на конкретные события в смутные века, выходящие за рамки общепринятой истории, — выдав такие ссылки за шутку, когда увидел, какое удивление они вызвали. И у меня была манера говорить о будущем, которая два или три раза вызывала настоящий испуг. Эти странные вспышки вскоре прекратились, хотя некоторые наблюдатели объясняли их исчезновение скорее некоторой скрытой осторожностью с моей стороны, чем каким-либо ослаблением странного знания, стоящего за ними. Действительно, я казался аномально жадным, чтобы впитывать речь, обычаи и перспективы эпохи вокруг меня; как будто я был прилежным путешественником из далекой, чужой страны”.

— Х.П. Лавкрафт, “Тень вне времени”

Иногда называемые “Странными”, эти человеческие сосуды для агентов Великой Расы Иит разработали непостижимые планы по изменению и приданию временной шкале формы, соответствующей их целям:
Конструкция.
Когда инопланетный разум овладевает человеческим разумом, это всегда одно и то же: в остальном нормальный человек рушится, и когда они просыпаются, они не являются самими собой, будучи заменены агентом Великой Расы. Это инопланетное существо использует тело для путешествий, сбора определенной информации и, прежде всего, для изучения своих “сверстников”. Он медленно приспосабливается к эпохе, в то время как разум, вытесненный Великой Расой, заключен в конусообразном теле в Пнакотисе.
Как представитель Великой Расы, сущность, заключенная в человеческую форму, имеет доступ к технологиям, науке и концепциям со всей временной шкалы
Земли. Это наименьший из его даров. Он также обладает способностью видеть временной ландшафт по мере его развития, что делает его, по крайней мере для рядовых людей, всеведущим. Его оценки ИНТ и ВОЛ являются уменьшенными от их обычных значений из-за ограничений человеческого мозга, но представитель Великой Расы в человеческом сосуде выделяется как глубоко более умный и волевой, чем любой нормальный человек.

Великая Раса (Человеческий Сосуд)

STR Как человек CON Как человек DEX Как человек INT 20 POW 20 ЧА 8
HP Как человеческий WP 20
НАВЫКИ: Общие знания 75 % (см. ОБЩИЕ ЗНАНИЯ).
АТАКИ: Электрический пистолет 75%, переменный урон (см. СНАРЯЖЕНИЕ ПРИСЯЖНЫХ).
СУД ПРИСЯЖНЫХ: По сравнению с мощью Великой Расы человеческая наука жалка. Агенты Великой Расы могут превратить современные устройства в гораздо более эффективные технологии. Иногда это может быть сделано за считанные минуты. Часто эти инструменты приспособлены для взрыва или самоуничтожения через определенный промежуток времени. Наиболее распространенными являются:
Электрический пистолет: Это устройство может быть размером с открыватель гаражных ворот и может наносить урон по выбору пользователя: удар 1D6 или 2D6 или удар молнии со смертельным исходом 15%. Он игнорирует бронежилет, но может быть заблокирован прикрытием.
· Временная мина: Это может выглядеть как практически любой
бытовой предмет или устройство. После активации он заставляет все в пределах небольшого радиуса застывать во времени, эффективно изолируя его от Конструкции пространства-времени. Объем и продолжительность эффекта зависят от Обработчика.
· Устройство переноса: Когда оно входит в ограниченный человеческий разум, Великая Раса не может использовать свою способность переходить в другую форму без предварительного создания устройства переноса. Эта маленькая коробочка, состоящая из стержней, колес и зеркал, позволяет разуму Великой Расы вернуться в Библиотеку в Пнакотисе.
ВРЕМЕННОЕ БЕССМЕРТИЕ: Для вневременного существа смерть - всего лишь неудобное “пустое место” в безграничном пространстве четырехмерного пространства-времени. Даже если человеческая форма агента Великой Расы, по-видимому, погибнет, эта сущность сохранится где-то во времени.
ПОЛНОЕ ЗНАНИЕ: Как исследователи времени, Великая Раса имеет доступ к бесконечным эпохам знаний всех времен и культур. Зная, что грядет испытание, они могут узнать все, что им нужно знать, прежде чем оно начнется. Только случайные, странные отклонения в причинно-следственных связях ограничивают их. У них есть эквивалент 75 % в каждом навыке, инопланетном или человеческом.

ВРЕМЕННОЕ ВСЕВЕДЕНИЕ: В начале любого действия, противостоящего Великой Расе (Человеческому Сосуду), Агент должен сделать бросок Удачи. В случае неудачи все действия этого участника Великой Расы составляют +20 % на время этого конфликта или соревнования, потому что сущность пережила этот эпизод раньше и знает, что произойдет.
ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ (ОГРАНИЧЕННОЕ): Великая Раса может перемещать свое сознание во времени, чтобы населять существ, обладающих достаточной способностью поддерживать свой интеллект. Человечество в лучшем своем проявлении предлагает тусклый сосуд, в котором можно вместить разум представителя Великой Расы. Оказавшись в человеческой форме, Великий Расовый агент должен сконструировать устройство (см. JURY-RIG), чтобы вернуть свое сознание обратно. Без этой странной машины представитель Великой Расы оказывается в ловушке внутри человеческой формы. Смерть этой формы создает “тупик” в понимании Великой Расы пространства-времени. Могут ли они занять другой соседний хост, зависит от Обработчика.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6 (если будет выявлено ее влияние с течением времени).

Серые

"...существа не походили ни на одну расу людей. Они были невысокого роста, ниже среднего японца, и их головы были большими и лысыми, с сильными квадратными лбами, очень маленькими носами и ртами и слабыми подбородками. Самым необычным в них были глаза — большие, темные, блестящие, с острым взглядом”.

— Габриэль Линде, Неизвестная Опасность

Эти конструкции mi-go выглядят как стройные гуманоиды размером с ребенка с большими головами, длинными конечностями и пальцами и жидкими черными миндалевидными глазами. Как следует из их названия, они сероватого цвета, от бледно-серого до коричневато-серого. Они обладают способностью к фотосинтезу, с рудиментарной пищеварительной системой и впадают в оцепенение, если изолированы от себе подобных или от жизнеспособной окружающей среды. Один mi-go может без труда контролировать до шести Серых, а также свое собственное тело.
Некоторые из их космических кораблей являются иллюзиями или мобильными гиперпространственными вихрями, спроектированными mi-go; другие представляют собой сконструированные тарелки, предназначенные в 20-м веке, чтобы заманить MAJESTIC в дальнейшие эксцессы.

Серая технология - это новая технология mi-go, сделанная более примитивной, чтобы соответствовать человеческим ожиданиям. Большая часть работы Внешних в качестве Серых включает проведение экспериментов с человеческой интуицией под прикрытием похищений НЛО. Ми-го подвергает разум каждого похищенного воздействию двухзарровых стимулов, наблюдая за их реакциями. Они возвращают некоторых испытуемых с подавленной памятью о пережитом опыте. Иногда грибы забирают особенно многообещающего субъекта (или просто их мозг) обратно в Юггот и подвергают ее дальнейшим невыразимым ужасам. Общаясь с похищенными людьми, Серые рассказывают любую историю, придуманную ми-го, но их общая легенда включает мертвую планету Дзета Ретикулум III и миссию по исследованию и установлению постоянного контакта с Землей. У серого есть оценка ИНТ mi-go, контролирующего его.

Серый

ВОЛ 8 ТЕЛ 8 ЛОВ 10 ИНТ n/a ВОЛ 13
ОЗ . 8 ОВ 13
БРОНЯ: отсутствует.
НАВЫКИ: Бдительность 40%, уклонение 25%; в противном случае Серый обладает всеми навыками управления mi-go.
АТАКИ: Захват 25%, урон 1D4–1. Луч Стирания 55%, специальный урон (см. СТИРАНИЕ). Парализующий шар 55%, особый урон (см. ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ШАР).
СТИРАНИЕ: Серые используют эту технологию mi-go (см. MI-GO на стр.217) в качестве луча, а не вводимой сыворотки. Он имеет эффективную дальность действия 10 м.
ИНСТРУМЕНТЫ MI-GO: Серые часто используют инструменты mi-go (см. MI-GO на стр.217), измененные для "научно-фантастического" вида, которого люди ожидают от Серых.
ПАРАЛИЗУЮЩИЙ ШАР: Эта серебристая сфера увеличивает локальную инерцию всех частиц, окружающих цель, создавая "тюрьму-пузырь", в которой время, кажется, останавливается на срок до часа. Требуется проверка на бдительность, чтобы не оказаться там, где фокусируется пузырь. Выход из пузыря стоит 0/1D6 ОР.
ТЕЛЕПАТИЯ: ми-го оснастили некоторых Серых телепатическими модулями для сканирования человеческих мыслей и отправки сообщений. Это телепатическое вторжение требует противоположного теста ВОЛ между Серым и целью.
РИТУАЛЫ: Управляющий ми-го может использовать Серых для выполнения любого известного ему ритуала.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Haedi Nigritiae

"Ничто никогда не сможет стереть память об этих ночных склепах, этих гигантских аркадах и тех полуоформленных формах ада, которые гигантски шагали в тишине, держа в руках недоеденные вещи, чьи все еще уцелевшие части кричали о пощаде или смеялись с безумием. Запахи благовоний и разложения слились в тошнотворный концерт, и черный воздух был наполнен мутной, полупрозрачной массой бесформенных элементарных существ с глазами".

— Х.П. Лавкрафт, "Ужас в Ред-Хуке"

Их название, искаженное латынью, что примерно означает "молодые козлы тьмы", происходит от отрывка из книги Людвига Принна "De Vermis Mysteriis". Их описание исходит от нескольких обезумевших выживших или захваченных культистов: черновато-зеленое, похожее на веревку существо, похожее на дерево или огромное растение, сидящее на корточках и ползающее на копытах, покрытое ртами и змеиными руками, воняющее гнилью. Некоторые мерзкие культы собирают его причудливо мутагенный сок или "молоко". Дельта Грин собрала фрагменты легенд и сведений из европейских и новоанглийских культов ведьм и печально известных племен в Конго, Колумбии и Индокитае. Предполагаемая встреча с haedus nigritia в Вермонте в 1990-х годах привела к гибели одного агента и двух товарищей, а четверо выживших получили шрамы на всю жизнь. Древнее песнопение часто приветствует присутствие хеди нигритии: "Я! Шуб-Ниггурат! Черный Лесной Козел с Тысячью Детенышей!"

Haedus Nigritia

СИЛ 46 ТЕЛ 22 ЛОВ 16 ИНТ 12 ВОЛ 16
ОЗ. 34 ОВ 16
БРОНЯ: Смотрите НЕЕСТЕСТВЕННАЯ ПЛОТЬ.
НАВЫКИ: Бдительность 40%, Скрытность 60% (80% в лесах или джунглях), Неестественное 70%.
АТАКИ: Топчущие копыта и сокрушающие щупальца 40%, урон 6D6 (и см. ТОПЧУЩИЕ И СОКРУШАЮЩИЕ).
Захват и подача 80%, особый урон (см. ПОДАЧА).
КОРМЛЕНИЕ: Ход после схватки, haedus nigritia может высосать кровь из пригвожденной цели одним из своих ужасных ртов. Это уменьшает СИЛ жертвы на 2D6 и добавляет столько же к ОЗ или ОВ монстра, в зависимости от того, что он предпочитает.
НЕ-ЗЕМЛЯНЕ: Нигритии хаеди чувствуют себя как дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не оказывают на них негативного воздействия.
ЗЛОВОНИЕ: Все незащищенные дышащие вокруг haedus nigritia проходят тесты на ТЕЛ или страдают на 20 % от всех тестов, пока не избавятся от зловония.
ТОПЧУЩИЙ И СОКРУШАЮЩИЙ: При успешном броске атаки haedus nigritia может разделить свои кости урона между шестью жертвами в пределах досягаемости. Каждая жертва может попытаться уклониться от броска атаки монстра.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология haedus nigritia поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение заказного выстрела для "жизненно важных органов" или другой явно уязвимой области наносит обычный урон, без особого игрового эффекта.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ ПЛОТЬ: haedus nigritia занимает всего 1 Урон ОЗ от любой невооруженной атаки, оружия ближнего боя, огнестрельного оружия или взрывчатки с рейтингом летальности ниже 40% и без какого-либо ущерба от огня, коррозии, электричества и токсинов. Он получает полный урон от гипергеометрии.
РИТУАЛЫ: Вызывайте Тех, Кто Снаружи (Хади Нигритии; Шуб-Ниггурат); часто других. Хаэди нигритии беременны (иногда буквально) магической силой. Они охотно жертвуют людьми, чтобы оплатить расходы на ритуалы.
ПОТЕРЯ ОР: 1D4/1D10.

Гончая Углов

"Дурак! Отродье Нота-Идика и эманации К'туна! Сын псов, что воют в водовороте Азатота!"

— Х. П. Лавкрафт и Хейзел Хилд, "Ужас в музее"

Эти ужасающие геометрические сущности кипят и появляются в наших четырех измерениях с острых углов и краев. Некоторые запрещенные тексты связывают их со двором султана Демонов Азатота, где, как говорят, они служат ужасающим существам, которые танцуют и трубят вокруг бушующего бога хаоса.

Другие говорят, что они появились в начале времен, пришли из какого-то источника за его пределами, и время от времени прыгают в голодной погоне за каким-то качеством в разумных существах, таких как человечество. Некоторые источники связывают их с названием "Тиндалос", но является ли это сущностью или местом, никто не может сказать. На Гончих Англов страшно смотреть. Их тела состоят из тысячи осколков сверкающих, острых как бритва фрагментов пространства-времени, которые движутся и преобразуются в смутные очертания четвероногого хищника. Гончая Англов охотится так же, как собака, волк или тигр, выслеживая добычу, убивая ее и отправляя на смерть, оставляя после себя только кровавое месиво. Затем он исчезает в каком-то непостижимом уголке реальности, забирая с собой все биологические остатки своих жертв, оставляя после себя только тайну.

Гончая Углов

СИЛ 25 ТЕЛ 25 ЛОВ 20 ИНТ 15 ВОЛ 20
ОЗ. 25 ОВ 10
БРОНЯ: См. НЕПОСТОЯННУЮ ФОРМУ.
НАВЫКИ: Бдительность 90%, Угловой Аппорт 75%, Скрытность 50%, Отслеживание (с помощью экстрапространственных средств) 95%, Неестественность 50%.
АТАКИ: Зачистка осколками 65%, урон 2D6 (см. ЗАЧИСТКА ОСКОЛКАМИ).
Рой осколков 70%, Летальность 10% (см. РОЙ ОСКОЛКОВ).
УГЛОВОЙ АППОРТ: При успешном броске навыка Угловой Аппорт Гончая Углов может прыгнуть или выйти из любого острого физического угла — угла комнаты, края стола или даже шарнира на паре очков — эффективно телепортируясь между этими двумя точками мгновенно, независимо от расстояния. Таким образом, он преследует свою добычу, поэтому убежать от нее маловероятно, независимо от способа или скорости бегства.
ИСКРИВЛЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО: Воздействие на большие области, состоящие из кривых, сфер или круглых поверхностей, приводит к тому, что "рой" осколков гончей теряет согласованность. Гончая хорошо осведомлена об этой слабости и делает все возможное, чтобы избегать таких районов и убегать из них. Каждый поворот воздействия на такое пространство наносит гончей 1D6 урона. Если уменьшить до 0 ОЗ. из-за воздействия кривых, гончая распадается и, кажется, складывается из трехмерного пространства (вероятно, возвращая ее к месту происхождения).
НЕПОСТОЯННАЯ ФОРМА: Гончая может складывать, изменять, растягивать, удлинять и деформировать свою форму удивительными способами, изменяя свой размер по мере необходимости от момента к моменту. Он может эффективно атаковать любого в радиусе 10 метров, направляя свою форму в новое место. Поскольку у него нет "тела", а вместо этого он состоит из тысячи вращающихся отражающих осколков пространства-времени, собака невосприимчива ко всем атакам, кроме гипергеометрии.
ЗАЧИСТКА ОСКОЛКАМИ: Гончая выпускает две "конечности", состоящие из осколков, нанося цели урон 2D6. Он игнорирует бронежилет, но может быть заблокирован прикрытием.
РОЙ ОСКОЛКОВ: Гончая поглощает жертву кружащейся массой осколков, превращая цель в кровавое месиво с летальностью атаки 10%. Он игнорирует бронежилет, но может быть заблокирован прикрытием.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Охотящийся Ужас

"Великие полипообразные ужасы мрачно скользили мимо, и невидимые крылья летучей мыши били вокруг него множеством…Слепые щупальца лапали, скользкие рыла толкались, и безымянные твари хихикали, хихикали и хихикали".

— Х.П. Лавкрафт, Поиски во сне Неизвестного Кадата

Говорят, что эти огромные, отвратительные, бездумные тайны являются любимыми слугами Ньярлатхотепа. Другие утверждают, что они являются личинками хозяев Ньярлатхотепа, безмозглых Других Богов. Возможно, они оба.
У охотничьих ужасов скользкие, скользкие, червеобразные тела, раздутые и постоянно меняющиеся, с когтями, щупальцами, мордами и огромными крыльями, похожими на крылья летучей мыши. Некоторые слепы, обнаруживая добычу по сверхъестественно точному запаху и осязанию. Другие, как говорят, обладают странными, горящими глазами.
Охотничьи ужасы мыслят и рассуждают не совсем так, как земные животные, но ими управляют странные инстинкты и желания, иногда причудливые за пределами выражения. Те, кого призывают в неестественных ритуалах, обычно жаждут пожрать человеческую кровь и плоть или шепчут богохульные секреты происхождения реальности,

богохульные тайны происхождения реальности или унесите живую добычу в непостижимые пространства, где скрываются Другие Боги. Связывание вызванного ужаса дает ему отголосок намерений призывателя, который направляет его действия. Охотничьи ужасы проявляются только в самой глубокой темноте.

Охотящийся Ужас

СИЛ 60 ТЕЛ 30 ЛОВ 13 ИНТ n/a ВОЛ 21
ОЗ .45 ОВ 21
БРОНЯ: 10 очков пузырящейся материи (см. "УПРУГАЯ" и "ВЕЩЬ ИЗ ПУСТОТЫ").
НАВЫКИ: Полет 75%.
АТАКИ: Укус и разрыв 70%, Летальность 30%, Пробивание брони 5 (см. УКУС И РАЗРЫВ). Захватите 90 % (см. ЗАХВАТ).
АБЕРРАНТНЫЙ ПОЛЕТ: Охотничий ужас может "летать" в любой среде, двигаясь так, словно бьет крыльями по какому-то невидимому течению — даже под водой или в космосе.
В полете охотничий ужас может двигаться с любой скоростью, которую требуют его инстинкты, проходя через любую среду без трения или затруднений или пересекая странные измерения, чтобы появиться из ниоткуда. В погоне за земной добычей он может так же легко сравняться со скоростью реактивного истребителя, как и бегущий человек.
КУСАТЬ И РВАТЬ: Охотничий ужас может выдавливать заполненную костями пасть, которая подпружинена с достаточной силой, чтобы ломать кости, кромсать плоть и даже дробить металл, нанося 30%-ную смертельную атаку на все, кому не повезло попасть в нее.
НЕ-ЗЕМЛЯ: Охотничьи ужасы чувствуют себя как дома практически в любой среде, если только они не подвергаются воздействию видимых длин волн света (см. ВЕЩЬ ИЗ ПУСТОТЫ). Яд и болезнь безвредны. Невидимое излучение, давление, холод, вакуум и другие среды не оказывают на них негативного воздействия. Они могут с одинаковой легкостью перемещаться по поверхности Сатурна, глубинам океана или в открытом космосе.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок летальности не уничтожает охотничий ужас, но наносит урон НР, равный рейтингу летальности.
ЗАХВАТ: Жертва, схваченная в извивающихся объятиях охотничьего ужаса, испытывает те же последствия, что и приколотая. Жертва может попытаться сбежать с помощью теста СИЛ , которому противостоит тест на захват Охотящегося ужаса.
Охотящийся ужас может продолжать предпринимать действия, удерживая жертву захваченной. Он также может сжимать захваченную жертву один раз за ход с противоположным захватом против Тест СИЛ, наносящий урон 2D10 (который игнорирует бронежилет). Это не считается действием охотничьего ужаса. Он может летать, удерживая и сжимая до двух захваченных целей.
ВЕЩЬ ПУСТОТЫ: Охота - ужасы отступают от света, который удобен для человеческого зрения. Яркий свет наносит 1 ОЗ за ход. Ослепительная вспышка светошумовой гранаты наносит 3D6. Полный дневной свет превращает охотничий ужас в серую пыль. Огонь наносит двойной урон. Все эти эффекты игнорируют его броню.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология охотничьего ужаса поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D10.

Ифриты

"И Он создал джинна из бездымного пламени огня".

— Коран 55:15

Эти существа напоминают шары или столбы огня, которые вырастают из точечных искр в ад размером с человека или больше. Они потенциально могут объединиться в огромные огненные бури. Они кажутся разумной, даже разумной плазмой. Их истинное "я", вероятно, находится в касательном измерении и проникает в наше с зажигательными результатами. Агенты Delta Green столкнулись с ифритами в Иране в 1943 году, но они, похоже, являются любимыми слугами гипергеометрических операторов также в Америке и Африке.
Они, вероятно, имеют какое-то отношение к Ку-тугкве и могут быть "носителями древней мудрости", известными в теософских знаниях как "Дети Огненного тумана". Если последнее, то они могут общаться с культистами, подразумевая возможность общения, с которой Дельта Грин, к счастью, еще не сталкивалась. Это может быть связано с сообщениями о том, что один курдский культ Хештоги призывает ифритов выжигать противоестественные знания из врагов и сумасшедших.

Ифрит

СИЛ .2-18 ТЕЛ 14 ЛОВ 16 ИНТ 10 ВОЛ 13
ОЗ 8-16 ОВ 13
НАВЫКИ: Бдительность 40%, Уклонение 50%, Скрытность 50% (только когда скрыт в большом огне), Неестественность 50%.
АТАКИ: Огненное касание 50%, особый урон (см. ОГНЕННОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ).
Погружение в пламя 50%, Летальность 20% (см. ПОГРУЖЕНИЕ В ПЛАМЯ).
ТУШЕНИЕ: Тушить ифрита - все равно что тушить очень упорный огонь. Вода наносит 1D4 урона за галлон; ведро песка наносит 1D4 урона; ручной огнетушитель наносит 1D6. Если в конце раунда у ифрита остается хотя бы 1 ОЗ, он немедленно возвращается к 8 ОЗ. в начале следующего раунда, а затем растет (см. РОСТ).
ОГНЕННОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ: При успешной атаке ифрит поджигает свою цель на 1D4 урона за ход. При критическом попадании цель получает 1D8 урона за ход.
ПОГРУЖЕНИЕ В ПЛАМЯ: Эта атака возможна после того как ифрит вырос до полного размера (стр.18). Он обтекает цель, при этом атака считается броском захвата, и наносит смертельный урон в 20% каждый ход, когда цель остается прижатой.
РОСТ: В первый ход появляется ифрит, у него есть СИЛ 2 и ОЗ8. В начале каждого хода он набирает +2 СИЛ и +1 ОЗ, пока не достигнет максимального размера на СИЛ 18 и ОЗ 16.
НЕ-ЗЕМЛЯНИН: ифрит чувствует себя как дома в любой среде, где может гореть огонь.
ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ: Неосязаемый, ифрит невосприимчив к физическому вреду. Его можно погасить (см. ТУШЕНИЕ), и он получает полный урон от гипергеометрии.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология ифрита поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы"
или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
РИТУАЛЫ: Некоторые ифриты знают, Что Призывают Тех, Кто Снаружи (Ифриты; Ку-Тугква). Ифрит может научиться новому ритуалу, сжигая кого-то, кто его знает, или книгу, содержащую его.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

Насекомые Из Шаггая

"Эти огромные глаза без век, которые с ненавистью смотрели на меня, сочлененные усики, которые, казалось, извивались из головы в космических ритмах, десять ног, покрытых черными блестящими щупальцами и сложенных в бледное подбрюшье, и полукруглые ребристые крылья, покрытые треугольной чешуей, - все это не может передать душераздирающий ужас формы, которая бросилась на меня. Я видел, как три рта этой твари влажно шевельнулись, а потом она набросилась на меня."

— Рэмси Кэмпбелл, "Насекомые из Шаггая"

Ужасные насекомоподобные инопланетяне размером с голубя, которые сбежали на Землю на пирамидальных кораблях-храмах столетия назад, насекомые из Шаггая терроризировали человечество на протяжении веков. Они могут переходить в земную материю, и их предпочтительный метод выживания - залететь в мозг человека-носителя и захватить контроль с помощью гипергеометрических принципов. Насекомые заставляют этих человеческих рабов совершать все порочные и отвратительные поступки, с которыми они могут справиться, не раскрывая своего проникновения. Эмоции, вызванные такими действиями, похоже, питают насекомых. Насекомых из Шаггая чрезвычайно трудно разоблачить и уничтожить. Некоторые жертвы уничтожали их, подвергая воздействию яркого солнечного света. Некоторые из них получили встроенное насекомое, чтобы покинуть мозг хозяина, повторно завуалировав насекомое с помощью трепанации: просверлив отверстие в черепе жертвы.

Насекомые Из Шаггая

СИЛ 1 ТЕЛ 3 ЛОВ 22 ИНТ 23 ВОЛ 20
ОЗ.2 ОВ 20
БРОНЯ: Смотрите ВНЕ ФАЗЫ.
НАВЫКИ: Бдительность 99%, Уклонение 93%, Полет 50%, Неестественность 60%.
АТАКИ: Укус 40%, урон 1D4.
ЭФИРНЫЙ ПОЛЕТ: Насекомые "летают" в каком-то невидимом эфире, позволяя им перемещаться с помощью крыльев даже в космосе. На Земле это означает, что они могут летать почти до 40 км/ч.

ВНЕ ФАЗЫ: Насекомые из Шаггая существуют во множестве измерений. Если бросок урона или летальности имеет нечетное число, насекомое сдвинулось не в фазе с нашим измерением и невосприимчиво к атаке.
ВЛАДЕНИЕ: При успешном броске навыка полета — и неудачном броске уклонения со стороны цели — насекомое может проникнуть в мозг цели. Если это произойдет, цель может попытаться провести один тест на ВОЛ , чтобы освободиться от контроля насекомого. Если это не удается, цель теряет все ОВ и становится марионеткой насекомого, находящейся под его полным контролем в течение 1D6 недель. Цель остается в курсе любых пороков, совершенных под влиянием насекомого за это время, и соответственно теряет здравый смысл. Прокалывание черепа, когда насекомое находится внутри (рассматривайте это как любую рану головы, которая наносит цели не менее 3 ОЗ урона), заставляет насекомое покинуть цель. Для преднамеренной трепанации требуется аптечка. Успех или критический успех наносит ровно 3 урона; неудача наносит 1D6+2 урона, удваивается при неудачной попытке.
НЕЗЕМНЫЕ: Насекомые чувствуют себя как дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не оказывают на них негативного воздействия.
СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ: Солнечный свет ядовит для насекомых из Шаггая. Воздействие на него наносит 1 ОЗ урона за ход.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

К'н-Яни

"Великий Боже, они старше земли и пришли сюда откуда—то еще — они знают, что ты думаешь, и заставляют тебя знать, что они думают - они наполовину люди, наполовину призраки - пересекли черту — тают и снова обретают форму — становясь все более и более такими, но мы все произошли от них в начале — дети Тулу — все сделано из золота — чудовищные животные, наполовину люди — мертвые рабы - безумие — Я! Шуб-Ниггурат! — этот белый человек — о Боже, что они с ним сделали!..."

— Х.П. Лавкрафт и Зелия Бишоп, "Курган"

Народ К'Ньян - это почти человеческий вид, который, как полагают, обитает в пещерах под Землей. Они являются либо источником, либо ответвлением человечества, но где и почему эти два вида разделились, остается неизвестным, возможно, даже им самим. Они смотрят на человечество так, как люди современного мира смотрят на людей каменного века; безнадежно потерянные, оторванные от жизни и не умеющие использовать технологии в своих интересах. Для них люди остаются добычей.
Давным-давно К'н-Яни овладели полным атомным контролем над своими телами. Обладая этой силой — технической или биологической по своей природе - К'н—яни отказались от таких человеческих забот, как смертность, укрытие, масштаб и время.
К'н-Яни кажутся физически устрашающими. Они (или могут быть) чрезвычайно высокими — некоторые достигают пяти метров — и имеют желто-серую кожу. У них широкие носы, высокие лбы и скулы, а также большой широкий череп, который странно вытягивается сзади. (Некоторые примитивные религиозные группы Центральной Америки использовали металлические группы, чтобы придать своим черепам такую форму в подражание своим повелителям К'н И'ани.) Зубы у них широкие и плоские, с двойным рядом. Их волосы варьируются по цвету от черного до жестковато-рыжего. Мужчины или женщины, они носят простые набедренные повязки. Медь, золото и слюда являются обычными украшениями в их искусно изготовленных украшениях, хотя немногие носят с собой что-либо более полезное, чем церемониальный нож, предпочитая полагаться на свои гипергеометрические способности атомного контроля, контроля сознания и многого другого.

К'н-Яни

СИЛ 22 ТЕЛ 29 ЛОВ 11 ИНТ 19 ВОЛ 19
ОЗ . 25 ОВ 19
БРОНЯ: См. КОНТРОЛЬ ФАЗЫ и МАСШТАБА.
НАВЫКИ: Бдительность 60%, Антропология (Человек) 35%, Легкая атлетика 30%, Плавание 45%, Рукопашный бой 45%, Неестественные 50%
АТАКИ: Проекция 55%, урон 1D6 (см. ПРОЕКЦИЮ).
Безоружный 45%, урон 1D10.
ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ОТВЕТВЛЕНИЕ: К'н-Яни генетически близки к человечеству, но не идентичны. Лекарства и другие химические раздражители иногда действуют, а иногда нет. Любая попытка накачать наркотиками или химически оглушить или вывести из строя К'н-Яни увенчается успехом только при Удаче.

ВНЕ ФАЗЫ: К'н-Яни проводят большую часть своей бессмертной жизни в призрачном, нематериальном состоянии. Полностью физический К'н-Яни может использовать свое действие в боевом ходу, чтобы стать нематериальным, становясь невосприимчивым к физическому вреду. Или можно стать наполовину нематериальным, но все еще способным воспринимать физические вещи. Когда К'н-Яни наполовину нематериален, любая атака, которая наносит нечетное количество урона или получает нечетное число в броске Летальности, проходит через него без вреда.
КОНТРОЛЬ МАСШТАБА: К'н-Яни могут разбирать свою физическую форму и заставлять ее расти или уменьшаться по желанию, поглощая близлежащую материю или изгоняя ее. Находясь на поверхности, К'н-яни часто достигают пяти и более метров в высоту. К'н-Яни такого большого размера трудно ранить: неудачный бросок Летальности не уничтожает его, но наносит урон ОЗ , равный рейтингу летальности. Под Землей они принимают человеческие размеры, с половиной перечисленных СИЛ, ТЕЛ
и ОЗ, и наносят только 1D4–1 невооруженный урон. Вытесняющая масса вызывает сине-белый яркий свет, который виден на больших расстояниях.
МАТЬ-ЗЕМЛЯ: К'н-Яни, прикасающийся к земле голой кожей, может мгновенно исчезнуть, вернувшись в глубокий К'н-Ян.
ТРАНСПОРТИРОВКА: К'н-Яни может проходить через физические препятствия, как если бы их там не было; один шаг переносит объект на "другую сторону" предмета, независимо от расстояния. Любой, кого они удерживают, также транспортируется (и страдает от потери 0/1 ОР).
ПРОЕКЦИЯ, ОБЛАДАНИЕ ИЛИ СТИРАНИЕ: К'н-Яни могут перемещать объекты, обладать людьми или удалять себя из восприятия человека. Каждая попытка использования одной из этих полномочий стоит 3 ОВ.
Проекция позволяет К'н-Яни толкать предметы тупым предметом на расстоянии около 10 м. Это наносит Урон 1D6.
Одержимость - это ментальный натиск любого человека, находящегося в поле зрения. Цель получает бросок ОР в защите. В случае успеха цель теряет 1 ОР и чувствует присутствие инопланетян. В случае неудачи цель теряет 1/1D6 ОР, и К'н-Яни находится в сознании цели. В течение одного хода обладающий К'н-Яни может видеть, слышать и чувствовать, что делает цель, а также может чувствовать и понимать мысли и недавние воспоминания цели. Цель может чувствовать, чувствовать и ничего не делать. Оказавшись внутри, К'н-Яни может заставить цель совершить любое действие по выбору владельца, включая самоубийство или убийство. Тогда одержимость заканчивается. Обычные потери ОР применяются, когда цель осознает, что ею овладели, и осознает, что он или она сделали.
Стирание приводит к тому, что цель не видит К'н И'ани или последствия их присутствия. Он работает только на одной цели за раз. Цель получает бросок ОР. В случае неудачи К'н-Яни полностью исчезает и остается невидимым для цели. К'н-Яни может стоять прямо перед целью, рыться в вещах цели или даже атаковать цель и оставаться незамеченным.
ПОТЕРЯ SAN: 0/1D4.

Оживший Ужас

"Трудно объяснить, как один-единственный взгляд на осязаемый объект с измеримыми размерами может так потрясти и изменить человека; и мы можем только сказать, что в определенных очертаниях и сущностях есть сила символизма и внушения, которая ужасно действует на восприятие чувствительного мыслителя и шепчет ужасные намеки на неясные космические отношения и неназванные реальности за защитными иллюзиями общего видения".

— Х. П. Лавкрафт, Дело Чарльза Декстера Уорда

Мертвые могут быть возвращены к жизни с помощью ритуала, известного как Воскрешение из Эсенции солей . Но если труп был настолько разрушен или съеден, что стал неполным, то возвращается гротескное, бессмертное чудовище, которое один свидетель назвал "самым живым ужасом".
Ужас, по сути, имеет человеческую структуру, но ужасно деформирован. Он темно обесцвечен, возможно, из-за вливания вещества Внешних сил, которые были вызваны, чтобы дать ему жизнь. Некоторые говорят, что его отвратительные пропорции жутко напоминают об этих силах и измерениях, в которых они скрываются.
Задолго до того, как можно увидеть этот ужас, можно ощутить его отвратительную вонь и услышать его нервирующий голос: унылые стоны, бессмысленные стоны, визги и бормотание. Чудовище кренится и неуклюже шлепается на землю или бросается в судорожных прыжках, вытягивая скрюченные конечности.
Ужас может быть возвращен в пепел таким же образом, как и любой, кто воскрес во время ритуала Воскрешения из Эсенции Солей. Ходят слухи, что жестокие колдуны держат эти остатки в заточении в качестве удобных жертв для ритуального жертвоприношения.

Истина этого и то, можно ли кого-то поднять, принести в жертву и снова поднять для другой жертвы, зависит от Обработчика.

Оживший Ужас

СИЛ 26 ТЕЛ 20 ЛОВ 10 ИНТ 4 ВОЛ 6
ОЗ 23 ОВ 6
БРОНЯ: См. НЕСФОРМИРОВАВШАЯСЯ.
НАВЫКИ: Бдительность 80%, Легкая атлетика 50%, Борьба 55%.
АТАКИ: Схватка 55% (см. ГОЛОДНЫЙ).
НЕСТАРЕЮЩИЙ: Ужас не страдает от вредных последствий старения. Предположительно, он должен питаться, но, как известно, некоторые сидят в оцепенении годами — или веками, или тысячелетиями, или эонами — кто может сказать?
ХИЩНЫЙ: В любой момент после того, как он прижмет жертву к своим размахивающим конечностям, ужас может разорвать ее своими ужасными зубами и высосать плоть и кровь, нанося урон 2D6. Если ужас получил урон, он исцеляет 1 ОЗ за каждый ОЗ., который теряет пришпиленная жертва, до максимума.
БЕСФОРМЕННЫЙ: Скользкий и царапающийся, не полностью связанный с какой-либо естественной формой жизни, этот ужас трудно уничтожить. Он наносит половину урона ОЗ от любой атаки, за исключением огня или гипергеометрии. Из-за этой неполной биологии эти существа двигаются в лучшем случае вдвое медленнее бегущего человека.
ПОТЕРЯ ОР: 1D4/1D10.

Ллойгор

"Земля благоприятствовала эволюции своих неуклюжих, оптимистичных детей и ослабила ллойгора. Тем не менее, эти древние силы остаются. Они отступили под землю и море, чтобы сконцентрировать свою силу в камнях и скалах, чей нормальный метаболизм они могут обратить вспять. Это позволило им цепляться за землю в течение многих тысяч лет. Иногда они накапливают достаточно энергии, чтобы снова ворваться в человеческую жизнь, и в результате разрушаются целые города".

— Колин Уилсон, "Возвращение Ллойгора"

"Синь" (также транслитерируется как "шэнь") - традиционное китайское название различных земных, погодных и небесных духов: приблизительный эквивалент (и, возможно, родственный, возможно, через китайский сянь или сиань, что означает бессмертный бестелесный колдун) арабскому джинну. Однако, как и у многих созданий традиционного фольклора, за ними стоит более темная, неестественная правда. Эта истина и есть Ллойгор.

Подобно электромагнетизму или инерции, сущности, называемые Ллойгорами, проявляются скорее как силы, чем как существа. У них — или у него — нет индивидуальной идентичности, а скорее состояние поля, или энергетическая волновая функция, или локальный избыток информации. Энергия Ллойгора, достаточно активная для обнаружения, имеет характерный вихревой спин, подобный водовороту или магнитному полю. Энергия Ллойгора, вероятно, достигла Земли по вектору передачи из галактики Андромеды примерно 2,5 миллиона лет назад, хотя она может быть такой же, как странный квазиматериальный разум "Лемури-ан", который, как говорят, ненадолго доминировал на Земле в эпоху эоцена. Более низкая энтропия и более высокая постоянная Больцмана в нашей "восходящей" локальной физике ослабили уровни мощности Ллойгора; более старая область Андромеды, которой правил Ллойгор, была "под уклоном": более высокая энтропия, как силовая матрица Ллойгора или "сплетение". На протяжении тысячелетий "спускающиеся" Ллойгоры сбрасывали заряд, пока не смогли эффективно работать только с помощью земных материальных агентов.

Ллойгор иногда принимал физическую форму: странные, квазидинозные формы, порождающие легенды о драконах и морских чудовищах. По сообщениям, они доминировали над людьми империи Ямби Му, правя с помощью самоубийственного террора, инопланетной дисциплины и дара неестественной жизни — или случайной смерти. Поля Ллойгора могут изменять локальную энтропию в любом количестве измерений: достаточно, чтобы вызвать рак в здоровой ткани, случайным образом перераспределять молекулы, создавая туманы, и даже изменять фундаментальные силы, чтобы замедлить тахионную информацию или вызвать огромные взрывы. Легенды гласят, что их силы опустошили мятежные человеческие цивилизации. В некоторых сказаниях даже континенты погибли, раскололись, когда Ллойгор и Гатанотоа воевали за Му. В других Гатанотоа был предшественником и вождем ллойгора.

Возможно, истощенная их титаническими проявлениями, энергия Ллойгора потускнела, превратилась в неопределенность и локализовалась в высокоэнтропофильные камни. Аберрантные культы защищают заряженные Ллойгорами фокусирующие камни и заряжают поля Ллойгора ненавистью и отчаянием. Время от времени Ллойгор возрождается, обычно оставляя разрушенные города, окруженные солоноватой сине-зеленой водой: прото-майянский город Груден-Ица, который упал в болота Луизианы примерно четыре тысячи лет назад, Сидон в Финикии раскололся около 1000 года до н. э., Анурадхапура в Шри-Ланке сравнялась с землей в 1017 году н. э. Разум и восприятие Ллойгора едины, не разделены на слои сознания или запоздалую рационализацию восприятия. Ллойгор не может забыть, мечтать, воображать или обманывать себя. Результатом является взгляд абсолютного пессимизма: они не питают иллюзий относительно судьбы всей организованной материи-энергии. Их мрачность отравляет умы людей. В лучшем случае ллойгоры непостижимы; в худшем случае мышление ллойгора кажется самоубийственно нигилистическим.

Ллойгоры предлагают слугам-людям пряник длительной ментальной жизни (физическое тело стареет непредсказуемо и тревожно при воздействии энергии Ллойгора) и палочку рака в форме щупалец, встроенную в глазницы или пищеварительный тракт. Рабы-люди проецируют свои жалкие страдания на тех, кто слабее их. Районы, населенные призраками Ллойгора, часто имеют историю не только рака и полтергейста, но и жестокости и садизма. Воздействие интенсивных полей Ллойгора может обесцветить жадеит и придать воде своеобразный сине-зеленый оттенок. Камни, которые "содержат Ллойгор", или, точнее, фокусируют энергию Ллойгора, как правило, голубоватые или зеленоватые, или внутри них есть полосы этих цветов. При проверке они могут показаться старше окружающих их камней. Предыдущие слуги — или крестоносцы — могли вырезать узоры на поверхности скалы: спирали, лабиринты, змеи, драконы или щупальца. Если не указано иное, способности Ллойгора могут действовать в радиусе 5 км от фокуса Ллойгора.

Ллойгоры нематериальны и невидимы. Когда они находятся "поблизости" — когда поле Ллойгора имеет максимальную локальную интенсивность - чувствительные люди могут заметить колебания в своем восприятии, такие как тепловое искажение, протекающее в медленно движущемся муаровом узоре, или почувствовать дозвуковую вибрацию в челюстях и других длинных костях. Присутствие или влияние Ллойгора вызывает у некоторых людей слегка "неприятное" ощущение, подобное чувству, которое возникает при неожиданной мысли об убийстве и рвущихся зубах.
Информация о природе, масштабах власти и влиянии Ллойгора носит далеко идущий и противоречивый характер. Какова бы ни была правда, величайшей защитой человечества от них может быть невнимательность. Ллойгоры редко проявляют свою отталкивающую волю, кроме как вблизи своих зеленовато-голубых фокусирующих камней. Но некоторые свидетели утверждают, что ллойгоры медленно наращивают свои силы и намерены сокрушительно вернуться.

Ллойгор

ИНТ 29 ВОЛ 21+
ОЗ n/a ОВ 21+
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Хирургия 90%.
ДЕЙСТВИЯ ЗА ХОД: по одному на каждые 10 ВОЛ (округление вниз; по крайней мере, одно).
АКТИВИРОВАТЬ КОНСТРУКЦИЮ: Ллойгор может создавать и действовать с помощью квазидинозавровых форм. Истории различаются по причине и природе этих конструкций. Один считает их лемурийскими артефактами — из всех земных технологий ллойгоры считают псионическую материальную науку лемурийцев наиболее подходящей. Они предположительно извлекают лемурийские конструкции из пространственных матриц, где их создатели хранили их миллионы лет назад, или, если потребуется, восстанавливают их, используя псионический отпечаток, оставленный на минералах и волновых формах местности. Это стоит 1 ОВ за ТЕЛ активированную или проявленную в конструкции . Ллойгору может потребоваться несколько дней или недель, чтобы создать такую форму.
АМПУТАЦИЯ: С помощью хирургического броска Ллойгор может выполнять психическую операцию на своих слугах, ампутируя или выращивая (заменяя или добавляя) конечности и органы. Они могут сделать то же самое с любым человеком, который прикоснется к каменному средоточию силы Ллойгора. Ампутация (нанесение урона в 1 ОЗ) или отращивание пальца стоит 1 ОВ (стоимость 0/1 ОР); 3 ОВ для руки, ноги или глаза (1D6 ОЗ и 0/1D6 ОР); или 5 ОВ для конечности или внутреннего органа (1D10 ОЗ и 1/1D8 ОР). Урон игнорирует броню.
РАКОВЫЙ РОСТ: Ллойгор может вызвать рак у своих слуг-людей издалека, даже превратив орган или конечность в опухоль. Они могут сделать то же самое с любым человеком, который страдал временным помешательством или прошел Критическую точку из-за действий Ллойгора. Рак может развиться мгновенно (стоимость 1/1D8 ОР) или в течение недель, месяцев или лет: Ллойгор игнорирует время. Это стоит 1 ОВ за 2 очка ТЕЛ жертвы.
ДЕПРЕССИЯ: Соприкосновение с чистым, подавляющим пессимизмом ллойгора запечатлевает этот шаблон в человеческих умах. Расстройство, полученное в результате контакта с Ллойгором, всегда является депрессией. Контакт с Ллойгором автоматически обостряет ранее существовавшую депрессию. Если кто-то уже страдает от острого эпизода, Ллойгор может использовать силу САМОУБИЙСТВА с немедленным эффектом.
ИСТОЩЕНИЕ ЭНЕРГИИ: Ллойгор восстанавливает ОВ только за счет истощения энергии спящих разумных существ, таких как люди. Пострадавшие люди обычно просыпаются, но чувствуют себя больными и беспокойными; они истощены (см. ИСТОЩЕНИЕ на странице 47 Руководства Агента) и не могут оправиться от вреда. Один раз на жертву за ночь Ллойгор может получить 1 ОВ на 1D6 ОВ , выкачанный из спящего человека в радиусе 10 км. К счастью, ллойгоры, похоже, редко сосредотачивают свое внимание достаточно, чтобы накопить много сил.
ЭДС: Lloigor может излучать или манипулировать электромагнитной энергией для таких эффектов, как запотевшая пленка, размагниченные стрелки компаса, стертая память компьютера, поджаренные электронные компоненты в автомобилях или телефонах, радиопомехи и так далее. Это стоит от 1 до 3 ОВ, в зависимости от масштаба эффекта (скажем, до деревни или очень большого здания) и твердости цели.
ПОРАБОТИТЬ: Чтобы завербовать или убить определенного человека, Ллойгор начинает с истощения энергии, пока цель не достигнет 0 ОВ и не впадет в состояние, близкое к коме. Каждое утро, находясь в таком состоянии, жертва должна проходить тест на ТЕЛ. В случае успеха жертва просыпается и восстанавливает 1 ОВ; в случае неудачи жертва теряет 1 ТЕЛ или 1D4 ТЕЛ при ПРОВАЛЕ. Когда ТЕЛ жертвы падает до 2, жертва стабилизируется и пробуждается с мощным инстинктом служить ллойгору, даже если он или она не знает их имени или природы, теряя 1/1D4 ОР. Потерянный ТЕЛ затем возвращается по 1 очку в день. Инстинкт служить может быть отвергнут, и в этом случае ллойгор продолжит истощать ТЕЛ до тех пор, пока жертва не умрет. Это стоит ллойгор 3 ОВ за ночь за цель.

> Краткое описание сил Ллойгора

СИЛА	СТОИМОСТЬ ОВ	МАСШТАБ
Актив. конструкцию	1 за 1 ТЕЛ проявленный	Единственная квазидинозаврическая конструкция.
Ампутация	1, 3, or 5	Единственная жертва.
Раковый рост	1 за 2 ТЕЛ цели	A Единственная жертва. .
Депрессия	нет	Любой человек, у которого появляется расстройство.
Истощение энергии	нет	Прирост 1 ОВ на 1D6, выкачанный из каждого человека в радиусе 10 км
ЭДС	1 to 3	Одно устройство на небольшой площади.
Порабощение	3 за ночь	Единственная жертва.
Туман	1 за –10% штраф	Большая площадь.
Вызвать безумие	2 за цель	Одна или несколько жертв.
Сиуцид	2 за ночь	Единственная жертва.
Телекинез	10 за 1 СИ	Рядом с фокусным камнем.
Temporal doldrums	4 per time-increment	До шести человек; ×2 стоит 60, ×3 за 600 и т.д.
Вихрь	10	Летальность 50% при радиусе поражения 1 м; добавьте +1 м или +1% летальности за дополнительную ОВ.

ТУМАН: Телекинетически изменяя физические свойства атмосферы, Ллойгор может создавать туман или облака. Каждые 2 потраченных ОВ наносят штраф -20% на бдительность, Вождение, Пилотирование, броски дальней атаки и другие затронутые навыки.

ВЫЗВАТЬ БЕЗУМИЕ: По цене 2 ОВ за цель, Ллойгор может наполнить жертв безумием берсерка, побуждая их к убийственным, раздирающим плоть атакам руками и зубами. Цель должна сделать бросок ОР . В случае успеха цель теряет 1 ОР и имеет яркое видение убийства других слабых целей — предпочтительно людей, предпочтительно друзей и близких — в комнате. На в случае неудачи цель теряет 1D4 ОР , добавляет +20% к рукопашному бою на время насилия и наносит двойной урон в рукопашном бою. Безумие Ллойгора следует правилам "борьбы" с временным безумием (см. ВРЕМЕННОЕ БЕЗУМИЕ на стр.69 Руководства Агента).

НЕМАТЕРИАЛЬНАЯ СУЩНОСТЬ: Ллойгор может как ощущать, так и двигаться/излучать сквозь твердую материю. Возможно, что очень плотная материя, такая как свинец, может замедлить или заблокировать их, но это зависит от Обработчика. Их неестественная энергия не подчиняется естественным законам.

НЕКОРПОРАТИВНЫЙ: Ллойгор не является физическим лицом и не имеет оценки ЛОВ . Используйте его ВОЛ вместо ЛОВ, чтобы определить, когда он действует каждый ход.

СПЛЕТЕНИЕ: Сплетение Ллойгора или более интенсивное поле Ллойгора (воспринимаемое людьми как "множественный Ллойгор") имеет более высокие значения ВОЛ и ОВ , потенциально достигающие сотен или тысяч в крупных сплетениях. Ллойгоры и их рабы-люди иногда пытаются собрать камни Ллойгора, чтобы построить такой мощный плексиглас. К счастью, они редко добиваются успеха.

ПОДЗЕМНАЯ СИЛА: Ллойгор платит 2/3 стоимости ОВ за особые способности и гипергеометрию при использовании этих способностей в подземной, но открытой местности, такой как каньон, русло реки или впадина, или 1/3 указанной стоимости при использовании своих способностей под землей, например, в подвале или пещере. Минимальная стоимость всегда составляет 1 ОВ.

САМОУБИЙСТВО: Отправка Ллойгора по цене 2 ОВ за ночь может довести цель до самоубийства. После каждой ночи суицидальных мыслей жертва теряет 1/1D8 ОР. Жертва, достигшая Критической точки или страдающая временным помешательством, пытается покончить с собой самым быстрым и эффективным из доступных методов. После неудачной (или предотвращенной) попытки самоубийства жертва может сделать еще один бросок ОР. Успех предотвращает дальнейшие отправки Ллойгора до тех пор, пока не будет достигнута следующая Критическая точка.

ТЕЛЕКИНЕЗ: Ллойгор может дискретно воздействовать на материальный мир, где их сила поля наиболее интенсивна. Ллойгор должен быть "непосредственно присутствующим" (сфокусированным как перцептивно, так и энергетически), чтобы сделать это, в идеале, менее чем в 10 метрах от каменного фокуса. Этот телекинез может перемещать или манипулировать материей:

все, что угодно, от запихивания спелеолога в расщелину до отвода ствола пистолета или открытия сейфа. Это стоит 10 ОВ за 1 СИЛ ; за каждые дополнительные 10 ОВ СИЛ силы удваивается.
ВРЕМЕННАЯ ДЕПРЕССИЯ: Ллойгор может изменить течение времени для группы из шести человек. Часовой может подумать, что он патрулировал два часа, а вернувшись, обнаружит, что прошло восемь часов. Скорая помощь может потратить 10 минут на дорогу и прибыть через 40 минут после отъезда. Распознавание такого временного промаха стоит 0/1 ОР; легче поверить, что вы задремали или заблудились. Это стоит 4 ОВ за добавленное или удаленное приращение времени, независимо от того, сколько времени охватывает это приращение; оба примера добавляют 3 приращения (2 часа и 10 минут соответственно) и, таким образом, стоят 12 ОВ. Удвойте стоимость до 60 человек, утроьте стоимость до 600 человек и т.д.
ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ: Ллойгоры неосязаемы, и им не может причинить вреда никакое материальное оружие или вещество. Влияет ли какая-либо гипергеометрическая атака на Lloigor, зависит от Обработчика.
ВИХРЬ: Ллойгор считает обременительным не манипулировать материей, а поддерживать целостность этой материи. Без такого обслуживания телекинез Ллойгора разрывает материю в клочья, разрывая ее вдоль невидимых линий разлома в ее энергетических структурах. Этот вихревой взрыв имеет рейтинг летальности 50 % и радиус поражения не менее одного метра. Он игнорирует броню. Взрыв оставляет даже землю расколотой, сухой и обесцвеченной, с бирюзовой водой, скапливающейся в углублениях и расщелинах. Вихрь делает 1D4 хода, чтобы нарастать, издавая низкий грохочущий звук, похожий на отдаленный гром. Люди в вихре, успешно прошедшие проверку на бдительность, могут попытаться избежать радиуса взрыва. Взрывы стоят 10 ОВ; каждый дополнительный ОВ добавляет 1 % к летальности или увеличивает радиус поражения на один метр.
РИТУАЛЫ: Ллойгор может знать любую гипергеометрию, относящуюся к Лемурии, Му, культам Гатанотоа или Ктулху, или связанную с манипулированием энергиями или силами.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D4 (от ментального контакта).

Управляемые Ллойгором Квазидинозаврические Конструкции

"Он протянул мне кусок зеленого камня, почти слишком тяжелый, чтобы держать его в одной руке….Надпись была сделана изогнутыми буквами, мало чем отличающимися от стенографии Питмана; лицо посреди них могло быть маской дьявола, или богом-змеей, или морским чудовищем".

— Колин Уилсон, "Возвращение Ллойгора"

Ллойгоры иногда создают огромные, смертоносные формы рептилий, в которых они опустошают физический мир. Некоторые источники утверждают, что это лемурийские конструкции, сохраненные в невидимых измерениях. Говорят, что лемурийские конструкции принимают множество форм, от мерцающего купола до гигантского монокуляра, но ллойгоры — если эта теория верна — предпочитают квази-динозавровые формы, разработанные во время войн Лемурии против змеиного народа. Они могут отдаленно напоминать любого легендарного зверя мелового или эоценового периода: дракона, трицератопса, кракена, огромного морского ежа, чудовищного носорога, морского змея и так далее.
ТЕЛ конструкции зависит от количества энергии (ОВ), затраченной Lloigor, и его СИЛ всегда равен его ТЕЛ . Перечисленные значения являются типичными. ИНТ и ВОЛ- это вихри Ллойгора, которые создали и владеют конструкцией. После полного проявления конструкция продолжает существовать до тех пор, пока ллойгор не разрушит ее или не уничтожит в результате нападений. Физическое уничтожение конструкции не "убивает" Ллойгора внутри, хотя, если поблизости нет подходящего фокуса, поле Ллойгора может рассеяться до необнаружимости в течение нескольких десятилетий.
Обладая конструкцией, Ллойгор все еще может использовать все свои силы, кроме неосязаемости. Некоторые источники ничего не говорят о лемурийских конструкциях, но утверждают, что ллойгор просто принимает форму гигантской рептилии с помощью телекинетических манипуляций с местной материей. Если это правда, то Ллойгор не может иначе использовать телекинез во время материализации.

Управляемая Ллойгором Квазидинозаврическая конструкция

СИЛ 41 ТЕЛ 41 ЛОВ 11 ИНТ 29 ВОЛ 21+
ОЗ 41 ОВ 21+
БРОНЯ: 8 точек чешуйчатого покрова (см. ЭЛАСТИЧНЫЙ). НАВЫКИ: Бдительность 30%, Хирургия 90%.
АТАКИ: Огромные костлявые когти 70%, Летальность 20%, Бронебойность 5. Дикий укус 50%, Летальность 30%, Бронебойность 10. Развертка хвоста 50% (см. РАЗВЕРТКУ ХВОСТА).
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок летальности не разрушает конструкцию, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
ХВОСТОВАЯ РАЗВЕРТКА: Конструкция может охватывать всех персонажей по широкой дуге позади себя. При успешной атаке бросьте 2D10. Если общее количество больше, чем ЛОВ персонажа, которого подметают, персонаж падает ничком. Примените большую из двух кубиков в качестве урона всем персонажам, попавшим в цель. Попытки уклониться от зачистки составляют -20%.
ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ ФОКУС: Обладая/управляя конструкцией, мощность ТЕЛЕКИНЕЗА Ллойгора стоит половину
обычной ОВ.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология конструкции поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение заказного выстрела для "жизненно важных органов"
или другая явно уязвимая область наносит обычный урон, без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

Метох-Кангми

"Также бесполезно указывать на еще более поразительно схожую веру непальских горных племен в ужасных ми-го или "отвратительных снежных людей", которые скрываются среди ледяных и скальных вершин Гималаев".

— Х.П. Лавкрафт, "Шепчущий во тьме"

"Отвратительный снежный человек" Гималаев - это еще одна конструкция ми-го, основанная на йети, о которой некоторые говорят, что она является выживанием Воори из плейстоцена. Шахтерская колония ми-го в Центральной Азии построила метох-кангми как организм-хозяин, способный перерабатывать земную пищу, так как поддерживать неестественные врата, которые снабжали его, было опасно так близко от Ленга.
Он напоминает двуногое бледное существо, из которого растут похожие на хлысты завитки волос и сухожилий. Его голова может откинуться назад от лица, чтобы обнажить "мозг" ми-го внутри. У него нет крыльев, но он движется метровыми парящими шагами и может перемещаться в двух направлениях - лунг—гом-па и шеспа-по тибетского мистицизма.
Metoh-kangmi использует обычную технологию mi-go, но в разных формах.
Оперативники "Дельта Грин", столкнувшиеся с метох-кангми в Непале и Тибете, понятия не имели, что они были теми же существами, что и крылатые ужасы Вермонта и глубинных Аппалачей.
Мето-кангми использует INT mi-go, управляющего им.

Метох-Кангми

СИЛ 16 ТЕЛ 14 ЛОВ 13 ИНТ n/a ВОЛ 13
ОЗ. 14 ОВ 13
БРОНЯ: 3 точки абляционного покрытия.
НАВЫКИ: Бдительность 80%, Легкая атлетика 80%, Скрытность 40%. АТАКИ: Деоксигенатор 40% (см. ДЕОКСИГЕНАТОР).Удар 40%, урон 1D8. Усики 40%, повреждение 1D6 или стирание (см. СТИРАНИЕ).
ДЕОКСИГЕНАТОР: Этот луч, испускаемый как часть пронзительного крика мето-кангми, удаляет кислород из воздуха в радиусе трех метров вокруг цели. Это вызывает немедленное удушье (см. стр.62 Руководства Агента) у любого, кто не носит кислородное снаряжение. Это стоит 2 ОВ metoh-kangmi.
СТИРАНИЕ: Усики мето-кангми могут вводить вещество, которое предотвращает создание кратковременных воспоминаний в течение 12 часов. Жертва "приходит в себя" через 12 часов и теряет 0/1 ОР . Все ОР, потерянные во время первоначальной атаки, восстанавливаются и наносятся снова, только если цель обнаружит потерянное время.
ЛУНГ-ГОМ-ПА: метох-кангми может перемещаться на расстояние до 100 м за один ход, затрачивая 2 ОВ.
ШЕСПА-ПО: Потратив 2 ОВ, мето-кангми может создать убедительную иллюзию самого себя на расстоянии до 8 км или более, если свидетель уже видел мето-кангми. Иллюзорный двойник может говорить и ощущать свое окружение, но на него нельзя воздействовать физической силой.

(Для 4 ОВ metoh-kangmi может незаметно проецировать своего двойника в это место.) Metoh-kangmi может потратить 6 ОВ , чтобы мгновенно (и незаметно) поменяться местами со своим двунаправленным двойником.
ДУМАЙ О ХОЛОДЕ: Метох-кангми не страдает от холода и не страдает от него.
РИТУАЛЫ: Управляющий migo может использовать metoh-kangmi для выполнения любого известного ему ритуала.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Ми-Го

"Их главная непосредственная обитель — все еще неоткрытая и почти лишенная света планета на самом краю нашей солнечной системы - за Нептуном и девятая по удаленности от Солнца. Это, как мы предположили, объект, на который мистически намекают как на "Юг-гот" в некоторых древних и запрещенных писаниях; и вскоре он станет ареной странного сосредоточения мысли на нашем мире в попытке облегчить ментальное взаимопонимание...."

— Х.П. Лавкрафт, "Шепчущий во тьме"

Ми-го уже давно преследуют солнечную систему. Похожие на огромных губчатых крабов, увенчанных светящимися грибами, ми-го не похожи ни на одну из обитающих на Земле форм жизни. Они могут формировать и изменять свои странные формы по своему желанию. Они существуют в измерениях выше и ниже тех, которые наблюдает человечество. Даже их движение и образ мышления являются макропространственными, позволяя mi-go видеть короткие отрезки будущего или преодолевать непреодолимые барьеры, выбирая короткие пути в измерениях. Это даже позволяет им "летать" и "дышать" в вакууме. Некоторые теоретизируют, что ми-го, как мы их наблюдаем, являются просто вытеснением какой-то более крупной сущности в более высоком измерении. Для человечества их бурлящая, постоянно меняющаяся форма совершенно сбивает с толку, и этого достаточно, чтобы большинство из них сошло с ума.
Ми-го потратили много лет на изучение человечества, сначала с изолированными индивидуумами и отдаленными культами — иногда лично, а иногда с использованием конструкций, таких как мето-кангми, - а затем в их облике "Серых" (см. МЕТО-КАНГМИ на стр.216 и СЕРЫЕ на стр.203). Они все еще считают человечество загадочным. С тех пор как MAJESTIC разорвала связи с Серыми в 2001 году, ми-го хранили молчание. Никто не знает, узнали ли они то, на что надеялись.

Ми-Го

СИЛ 16 ТЕЛ 15 ЛОВ 13 ИНТ 25 ВОЛ 14
ОЗ.15 ОВ 14
БРОНЯ: См. МАКРОПРОСТРАНСТВО.
НАВЫКИ: Бдительность 30%, Полет 55%, Наука (Генетика) 95%, Наука (Макропространственная физика) 50%,
Наука (Антропология человека) 11%, Использование инструментов 55%, Неестественное 60%.
АТАКИ: Захват и стирание 55% (см. ЗАХВАТ И СТЕРЕТЬ).Электрическая палочка 55%, Летальность 2% или 15% или 25% (см. раздел ИНСТРУМЕНТЫ). Макроразмерный скальпель 55%, Летальность 10%, Бронебойность 5 (см. ИНСТРУМЕНТЫ). Гравитационное оружие 55%, Летальность 65% (см. ИНСТРУМЕНТЫ).
ЭФИРНЫЙ ПОЛЕТ: mi-go может "летать" в любой среде, двигаясь так, как будто его уносит какое—то невидимое течение - даже под водой или в космосе. В полете mi-go может двигаться с большой скоростью, эквивалентной (на максимальной скорости) реактивному самолету. Они также могут парить, переворачиваться и удерживаться на месте. Это позволяет им "подниматься" по стенам подобно гигантскому пауку.
СХВАТИТЬ И СТЕРЕТЬ: Ми-го часто спешит и вводит вторгающемуся человеку вещество, которое удаляет кратковременные воспоминания. Mi-go должен совершить атаку с захватом (которой цели разрешено противостоять, как обычно). Если mi-go выигрывает, и никто тем временем не вмешивается, то на своем следующем ходу он вводит вещество, которое предотвращает создание кратковременных воспоминаний в течение 12 часов. Жертва "приходит в себя" через 12 часов и теряет 0/1 ОР. Все ОР , потерянные во время первоначальной атаки, восстанавливаются и наносятся снова, только если цель обнаружит потерянное время.
МНОГОФОРМНЫЙ: mi-go может двигаться, изменяться, вытягиваться, удлиняться и изменять свои тела по мере необходимости. Каждое изменение занимает один ход и ничего не стоит. Например, mi-go может вытянуть еще четыре конечности, чтобы удерживать закрепленную цель, или открыть полость для удержания предмета.
МАКРОПРОСТРАНСТВО: ми-го существуют во множестве
измерений, лишь малая часть которых нам видна. Иногда кажется, что они движутся в заикающихся кадрах, как будто мигая в реальности и из нее от секунды к секунде. Успешный бросок летальности уничтожает ми-го, но другие атаки непредсказуемы. Если атака наносит нечетное количество урона, ми-го сдвинулся не в фазе с нашим измерением и невосприимчив к атаке.
НЕ-ЗЕМЛЯНЕ: mi-go чувствуют себя как дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и многое другое не оказывают на них негативного воздействия. Они могут с одинаковой легкостью передвигаться по поверхности Сатурна, в глубинах океана или в открытом космосе.
КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ: mi-go может обойти физическое препятствие или преодолеть расстояние до 100 метров за один ход, выполнив успешный научный бросок (макропространственная физика). Успех указывает на то, что mi-go, кажется, заикается от реальности на долю секунды, прежде чем прибыть в пункт назначения. Это стоит 0/1 ОР, чтобы увидеть это в первый раз. Неудача указывает на то, что mi-go не выполняет движение, и все атаки, которые наносят полный урон, даже если они обычно этого не делают (см. МАКРОРАЗМЕРНЫЙ).
ИНСТРУМЕНТЫ: Mi-go - пользователи инструментов, хотя людям трудно сказать, где заканчиваются их тела и начинаются инструменты. Известно, что ми-го владеют таким оружием, как электрические палочки, макроразмерные хирургические инструменты и смертоносное
гравитационное оружие (см. АТАКИ). Люди, пытающиеся завладеть таким оружием, должны делать бросок Удачи каждый раз, когда оно "используется". Неудача указывает на то, что из-за причудливой природы оружия человек ранит себя.
Электрическая палочка: Этот восемнадцатидюймовый предмет, похожий на палочку
изготовлен из черного, не отражающего света металла, которого нет на Земле. Он испускает электрический разряд со смертельным исходом 2%, 15% или 25%. mi-go может изменить настройки в любое время.
· Макроразмерный скальпель: Обычный хирургический инструмент mi-go изготовлен из странного черного блестящего материала, грязный, пахнущий гниющим мясом и покрытый странными пятнами. Ми-го часто носят эти инструменты на своих телах в студенистых мешках, сделанных из непрозрачной серой слизи. Скальпель не может быть понят людьми.
· Гравитационное оружие: Это смертоносное макроразмерное устройство используется только в крайнем случае. Он сделан из двух шестидюймовых секций черного, похожего на камень материала, соединенных шарнирами так, что две секции складываются друг на друга. Когда он открывается, гравитационная сила, превышающая 100 Гс, высвобождается в конусе, исходящем из центра символа, нанося атаку с летальностью 65%. Все объекты в этом конусе подвергаются воздействию, разрушая здания, ломая кости и уничтожая почти все на своем пути. Mi-go выбирает свой диапазон. Противодействующая сила не создается.

НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология ми-го поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ГОЛОС: mi-go может издавать жужжащую имитацию человеческой речи и может вести элементарные разговоры с людьми. Каждая попытка передать или понять информацию с помощью mi-go требует, чтобы они использовали свои навыки в области науки (антропологии человека). Неудача указывает на запутанный обмен, обычно связанный с плохим пониманием причинно-следственной связи в четырехмерном пространстве-времени.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

Змеиный народ

"О Сияющем Трапецоэдре он часто говорит, называя его окном во все времена и пространства, и прослеживая его историю с тех дней, когда он был создан на темном Югготе, еще до того, как Древние принесли его на землю. Он был бережно сохранен и помещен в свою любопытную шкатулку криноидными существами Антарктиды, спасенными из руин людьми-змеями Валузии, и на него смотрели эоны спустя в Лемурии первые люди".

— Х.П. Лавкрафт, "Призрак тьмы"

Змеиный народ, как называют их некоторые оккультисты, занял видное положение в палеозойскую эру, создав огромную цивилизацию под названием Валузия в дебрях Пангеи. Они обнаружили и попытались использовать древние технологии, оставленные другими инопланетными культурами, колонизировавшими Землю. С помощью этих секретов они научились изменять пространство и время и манипулировать ими. Неизвестно, что вызвало крах их культуры, но многие отставшие остались. Говорят, что некоторые сбежали в освещенный красным Йот, глубоко под землей, или в потерянную Атлантиду. На протяжении всей человеческой истории змеиный народ время от времени появлялся в человеческом обличье, осуществляя причудливые планы по возвращению своего вида к господству.

Змеиный народ

СИЛ 19 ТЕЛ 21 ЛОВ 18 ИНТ 20 ВОЛ 16
ОЗ. 20 ОВ 16
БРОНЯ: 3 очка толстой чешуйчатой кожи.
НАВЫКИ: Бдительность 80%, Антропология (Человек) 35%,
Маскировка 40%, Уклонение 60%, Медицина 99%, Наука (Биология) 99%, Науки (Люди-Змеи) 90%, Поиск 90%, Выживание 70%, Неестественное 65%.
АТАКИ: Укус 55%, урон 1D6, Пробивание брони 3 (см. "ЯД").
Схватка 45%, особый урон (см. КРОВАВОЕ БЕЗУМИЕ).
Знак силы, урон 2D6 (см. ЗНАК СИЛЫ).
КРОВАВОЕ БЕЗУМИЕ: Цель, которая истекает кровью, заставляет одного из змеиного народа впасть в кровавое безумие. Он пытается схватить и прижать жертву. Если это удастся, он истощит 1 ОЗ за раунд от потери крови до смерти жертвы. Только бросок уклонения позволяет цели убежать. Захваченная жертва может попытаться сделать бросок СИЛ, чтобы освободиться, получив урон 1D4 от разрывания плоти. Любая успешная атака по змею во время кровавого безумия приводит к прекращению этой атаки. Во время этого кровавого безумия змея не может выполнять никаких других действий, пока цель не будет мертва или не сбежит.

ОБЛИК СКЛЕПА: У змеиного народа нет характеристики ХАР, как это понимают люди. Змея, которая использует неестественный ритуал, такой как Праздник Подменышей, чтобы замаскироваться под человека, получает характеристику ХАР, обычно с результатом, равным половине ее ИНТ. Многие змеиные люди поглощали множество жертв, позволяя одной из них мгновенно менять свой облик на любую из дюжины человеческих форм.
БЕССМЕРТИЕ: Член змеиного народа никогда не стареет, не умирает от голода или не умирает от естественных причин. Если он не сможет питаться свежим мясом или кровью, через некоторое время время, оно переходит в мучительное состояние, которое иногда может длиться сотни, возможно, миллионы лет.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ УКЛОНЕНИЕ: Змеиный народ обладает сверхъестественными чувствами и скоростью реакции, что позволяет им уклоняться даже от атак с применением огнестрельного оружия. Это включает в себя смертельные атаки из пулеметов, но не из взрывчатых веществ или гипергеометрии.
ЯД: Если укус змеиного народа наносит урон (другими словами, если его не останавливает броня), то жертва также страдает от отравления. Яд имеет скорость 1D6 оборотов и летальность 15%. Противоядие, которое лечит змеиный яд, эффективно, если жертва делает бросок Удачи.
РИТУАЛЫ: Весь змеиный народ знает неестественные ритуалы. Праздник Подменышей, Очарование, Безошибочное Внушение, Неясная Память и Увядание - самые распространенные, но некоторые знают гораздо больше.
ЗНАК СИЛЫ: жестом один из змеиных людей может отбросить одного человека назад с огромной силой, нанеся урон 2D6. Неизвестно, является ли эта способность ритуалом или врожденной способностью.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: физиология змеиного народа поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

CUT ALONG THIS LINE

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ
ПРОТОМАТЕРИЯ

YELLOW CARD

Неизвестно, где был извлечен исходный образец, но несколько авторитетных источников помещают его на месте операции Delta Green в Гроверсвилле, штат Теннесси, в середине 1990-х годов. Там, похоже, ми-го под видом "Серых" заразили город неестественной, самовоспроизводящейся тканью, которая, возможно, произошла от шоггота или существа, похожего на шоггота. И MAJESTIC, и Delta Green восстановили образцы этой ткани, хотя образцы Delta Green были позже уничтожены. (Или это были они?) Даже сегодня, несмотря на разрыв связей с Серыми, за которым последовала удаленная деактивация всех технологий, подаренных человечеству за это время, протоматерия, похоже, все еще функционирует и живет. Возможно, ми-го не знают, что образцы сохраняются. Протоматерия может проникнуть в человеческое тело и усилить, изменить или поглотить эту форму, что приведет к ужасающим протошогготам. Детали такого преобразования остаются на усмотрение Обработчика. Но самое страшное в протоматерии было вот что: она могла проникнуть в пищу или воду и заразить цель без их ведома. Обработчики должны относиться к сущности протоматерии как к шогготу, но с СИЛ 25, ТЕЛ 13 и 19 ОЗ Его атаки также наносят меньший урон: 1D8 для захвата и сокрушения, 2D6 для сокрушения и 1D6 (с бронебойным пробиванием 5) для пронзения.

Шогготы

"Недавно выведенные шогготы выросли до огромных размеров и отличались исключительным интеллектом, и о них говорили, что они принимают и выполняют приказы с поразительной быстротой. Они, казалось, разговаривали со Старыми, подражая их голосам — что—то вроде музыкального пения в широком диапазоне, если анализ бедного Лейка правильно показал - и работали больше от устных команд, чем от гипнотических внушений, как в прежние времена. Тем не менее, они держали себя под замечательным контролем. Фосфоресцирующие организмы обеспечивали свет с огромной эффективностью и, несомненно, искупали потерю привычных полярных сияний ночи внешнего мира".

— Х.П. Лавкрафт, "В горах безумия"

Этот вид гигантской, бессмертной, пластичной, постоянно меняющейся жизни обрел разум и сверг своих хозяев задолго до того, как человечество достигло выдающегося положения. Многие противоестественные тексты утверждают, что шогготы были созданы криноидными Древними. Другие тексты расходятся во мнениях. Никто не знает. Что ясно, так это то, что шогготы полуинтеллектуальны, злобны и невероятно опасны, кажутся бессмертными и почти неразрушимыми. Ходят слухи, что они были развернуты Глубокими в качестве рабов или союзников. Другие слухи говорят, что некоторые гипергеометрические технологии могут сбивать их с толку или контролировать. Состоящий из конечностей, созданных на лету и управляемых тысячью глаз, изменяющаяся форма шоггота позволяет ему проходить практически через любое пространство, а также переориентировать и перемещать свою массу, чтобы давить, прыгать, ползать, двигаться с ужасающей скоростью или прилипать практически к любой поверхности. Они являются окончательными решателями проблем, по-видимому, предназначенными для преодоления, создания или уничтожения любых препятствий. Обработчику рекомендуется изобретать новые физические способности наряду с описанными здесь.

Шогготы

СИЛ 100 ТЕЛ 50 ЛОВ 10 ИНТ 8 ВОЛ 12 ОЗ. 75 ОВ 12
БРОНЯ: См. ПЛАСТИК и ЭЛАСТИЧНОСТЬ.
НАВЫКИ: Внимательность 80%, Умение плавать 90%.
АТАКИ: Схватка и сокрушение 55%, Летальность 15% (см. СОКРУШЕНИЕ).Разгром 35%, Летальность 30% (см. РАЗГРОМ).Пронзение 35%, урон 1D10+2, Пробивание брони 5
(см. НАСАЖИВАНИЕ НА КОЛ).
СОКРУШЕНИЕ: Цель, схваченная и прижатая сегготом, даже если цель уже действовала в этот ход, может попытаться выполнить один, не встречающий сопротивления тест ЛОВ, чтобы освободиться. Неудача означает, что жертва поглощена и раздавлена на 15 % Смертельного урона, который игнорирует броню. Затем жертва должна сделать бросок Удачи один раз за ход, чтобы ее выплюнули обратно. Неудача означает, что жертва потребляется, измельчается до питательных веществ; жертва теряет 1D8 ОЗ каждый ход и
шоггот получает эквивалентную сумму. Против цели, которая больше человеческого размера, шоггот просто сжимает любую часть, которая кажется наиболее уязвимой, нанося 25 % летальности без поглощения питательных веществ.
ВЫНОСЛИВОСТЬ: Сеггот, у которого есть по крайней мере 2 ОЗ исцеляет 1D10 ОЗ., до максимума, каждый ход, когда он не двигается и не атакует. Шоггот может комфортно выжить в вакууме, на любой глубине воды, при низких температурах и в катастрофической жаре. Излучение, которое могло бы вызвать гибель клеток у млекопитающих, совершенно безвредно для шоггота. Шоггот не страдает никакими вредными последствиями старения. Предположительно, шоггот должен питаться, но известно, что они сидят в оцепенении годами — или веками, или тысячелетиями, или эонами; кто может сказать? — без видимого вреда. Пределы выносливости шоггота неизвестны.
ЯРОСТЬ: шоггот обладает интеллектом того же масштаба
, что и человек, но его образ мышления совершенно, непостижимо чужд. В большинстве столкновений шоггот действует с кажущимся бессмысленным, разрушительным гневом. Но у него могут быть непостижимые цели, недавно задуманные или разработанные за миллиарды лет, которым служат разрушения, которые он вызывает.
ПРОНЗЕНИЕ: шоггот внезапно выпускает тонкое щупальце с костяным когтем, пронзает цель и наносит урон 1D10+2 ОЗ. Каждый ОЗ, нанесенный цели, добавляется к собственному ОЗ шоггота, поскольку он поглощает питательные вещества.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: Шоггот может катиться по земле, рассеивать свою плотность, чтобы подняться легче воздуха, или пропускать воду или воздух через себя, как струя. Никто не пережил столкновение достаточно долго, чтобы измерить максимальную скорость шоггота, но некоторые жертвы избежали шогготов, ускорившись на автомобиле, лодке или самолете.
ПЛАСТИК: Шогготы могут сочиться, расти, сдвигаться или менять свою пластиковую форму, чтобы пролезть практически в любую щель. Если воздух может проходить через отверстие, то и шоггот может. Любая атака на сеггота наносит не более 1 ОЗ урона, за исключением атаки с использованием гипергеометрии или оружия со смертельным исходом 40% или более.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Даже тяжелое оружие, которое действительно может нанести вред шогготу — требующее летальности 40% или выше — не уничтожает его при успешном броске летальности. Вместо этого он наносит урон ОЗ , равный рейтингу летальности.
ЧАСОВОЙ: Шогготы заключены в тысячу движущихся глаз, которые могут видеть в каждой части электромагнитного спектра. Все попытки скрытности против них составляют -40%.
РАЗБИТЬ: Собрав дюжину огромных конечностей, шоггот может разбить или расчленить цель с рейтингом летальности 30%. Попытка уклониться от этой атаки составляет +20%.
ТЕКЕЛИ-ЛИ: Шогготов разводили для общения и для подражания звукам своих бывших хозяев. Они невероятные имитаторы. Немногие знают, сколько времени потребуется шогготу, чтобы использовать это средство для реального общения, но они, безусловно, могут имитировать любой звук, который они слышат.
НЕУДЕРЖИМЫЙ: При снижении до 0 ОЗ. шоггот распадается на инертные, затвердевшие, высушенные кусочки органического вещества. Однако он не мертв. Если оставить его в таком состоянии в среде с доступом к кислороду и воде, даже если в воздухе есть следы воды, он восстанавливается до половины силы за 2 часа 20 минут. Если эта высушенная материя сжигается или подвергается воздействию других разрушительных сил (даже тех, которые обычно не влияют на сеггота), сеггот навсегда уничтожается.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Слизь Цатоггуа

"Живые существа... просачивались по каменным каналам и поклонялись ониксовым и базальтовым изображениям Цатог-гуа. Но они не были жабами, как сам Цатоггуа. Гораздо хуже — это были аморфные комки вязкой черной слизи, которые принимали временные формы для различных целей. Исследователи К'ньяна не останавливались для подробных наблюдений, и те, кто спасся живым, запечатали проход, ведущий из освещенного красным Йота вниз, в бездны нижнего ужаса".

— Х.П. Лавкрафт и Зелия Бишоп, "Курган"

Эти сочащиеся бесформенные существа, к счастью, редки, если избегать огромных, тяжелых бассейнов и зловещих каменных желобов, которые украшают храмы Цатоггуа. Некоторые источники называют их Китамила, название, происхождение которого остается загадкой. Их точную природу никто не может сказать. Возможно, когда-то они были другими существами более определенной формы, испорченными своим хозяином. Или, возможно, они действительно являются порождением этого Великого Древнего, выделенного из его отвратительного тела. Безразлично, они служат только его потребностям.
Выделения Цатоггуа закопченные и непрозрачные, источающие ядовитый, болотистый, зловонный запах. Они льются или поднимаются из вязких луж, образуя глаза, челюсти, языки и похожие на щупальца псевдоподии. Они скользят по земле, как змеи, или на бесчисленных коротких ногах, как сороконожка. Слизь Тсатоггуа может скрываться в оцепенении целые эпохи без вреда, шевелясь только по воле своего хозяина или когда они чувствуют живых существ. Они переваривают и питаются живой плотью. Их скользкая, холодная хватка так же сильно сжимает, как сжимающие тиски стальных лезвий, оставляя только иссохшую плоть, бескровную и мертвую.

Слизь Цатоггуа

СИЛ 25 ТЕЛ 20 ЛОВ 19 ИНТ 10 ВОЛ 10
ОЗ 23 ОВ 10
БРОНЯ: См. СОЧАЩАЯСЯ.
НАВЫКИ: Бдительность 90%, Умение плавать 90%.
АТАКИ: Захват и поглощение 90%, Летальность 15% (см. ЗАХВАТ И ПОГЛОЩЕНИЕ).
СХВАТЫВАТЬ И ПОГЛОЩАТЬ: Слизь Цатоггуа может вытягиваться с помощью вытянутых псевдоподий и поглощать добычу внутри себя. Слизь может распространить эту атаку на две или даже три цели за один ход: при двух атаках каждая составляет 70% и наносит урон 2D6 вместо оценки летальности; при трех атаках каждая составляет 50% и наносит урон 1D10.
НЕ-ЗЕМЛЯ: Слизь чувствует себя как дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не оказывают на них негативного воздействия.
СОЧАЩАЯСЯ: бесформенная слизь Тсатоггуа может сочиться, расти, сдвигаться или менять свою пластиковую форму, чтобы пролезть практически в любую щель. Если воздух может проходить через отверстие, то и слизь тоже может. Физические атаки не причиняют им вреда, но пламя и гипергеометрия наносят полный урон.
СТРАННЫЕ ЧУВСТВА: Слизь чувствует живых существ на расстоянии до 10 метров с помощью теста на бдительность. Барьеры (такие как костюм биологической опасности) препятствуют этому чувству. Слизь может образовывать глаза, чтобы видеть в любых длинах волн света, и ее вязкая форма чрезвычайно чувствительна к звуку, прикосновению и запаху.
ВОЛНИСТОСТЬ: На максимальной скорости, перемещая свою массу из точки в точку и повторно уплотняясь, слизь может скользить со скоростью до 80 км/ч.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D10.

Отродье Ктулху

"Другая раса — сухопутная раса существ, имеющих форму осьминогов и, вероятно, соответствующих сказочному дочеловеческому потомству Ктулху, - вскоре начала просачиваться из космической бесконечности и развязала чудовищную войну, которая на какое-то время полностью отбросила Древних к морю — колоссальный удар с учетом увеличения поселений на суше".

— Х.П. Лавкрафт, "В горах безумия"

Ктулху прибыл на Землю не один. Многие источники ссылаются на "звездное отродье" - слуг Великого Древнего, - но мало кто может остановиться на единственном описании этих сущностей. Они боролись за превосходство над Старшими Существами в древние времена, вытесняя их с поверхности мира. Возможно, это поражение было предшественником создания шогготов Старшими Существами.
Некоторые полагают, что трудность в понимании звездного отродья заключается в том, что они эволюционируют, изменяются и растут с течением времени, превращаясь из самоорганизующихся сгустков материи в светящихся крылатых монстров вплоть до ужасов, подобных самому Ктулху, в меньшем масштабе.
Пять великих отродий Ктулху, "Пять наблюдателей", по общему мнению, дремлют в подземных ущельях под горами Баян-Кара-Шань в Китае, в Безымянном городе в Аравийской пустыне, на леднике Гренландии, в Новой Англии и в бассейне Амазонки. В противоестественных текстах говорится, что родственные сущности обитают на звездах, например, существа, которые, как говорят, населяют озеро Хали на Альдебаране или вблизи него.
Третьи считают, что звездное отродье Ктулху было источником Глубоководных на Земле, и что основной инфекционный элемент, который связывает Ктулху с водными существами - и, следовательно, возможно, с человечеством — исходит оттуда. Если это правда, то самые обширные, древние Глубинные Существа, такие как Дагон, Гидра и Тот-Кто-Плавает-с-Трупами, можно было бы назвать звездным отродьем Ктулху. Являются ли их формы текучими или неподвижными, ни один живой человек не может сказать.

Отродье Ктулху

СИЛ 80 ТЕЛ 120 ЛОВ 10 ИНТ 24 ВОЛ 30
ОЗ .100 ОВ 30
БРОНЯ: См. Раздел РАЗЛОЖЕНИЕ и РАСПУЩЕННАЯ МАТЕРИЯ.
НАВЫКИ: Бдительность 65%, Полет 60%, Плавание 80%, Неестественные 80%.
АТАКИ: Удар когтем 60%, Летальность 20%, Пробивание брони 10.
Захват и потребление 40%, Летальность 40% (см. ЗАХВАТ И ПОТРЕБЛЕНИЕ).
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 50% или выше приводит к тому, что отродье Ктулху взрывается отвратительными брызгами слизи и осколков, эффективно уничтожая его. Действительно ли отродье мертво или в конечном итоге реформируется, неизвестно.
РАСПУТНАЯ МАТЕРИЯ: В то время как большинство порождений Ктулху принимают и поддерживают узнаваемую форму, они остаются невосприимчивыми ко всему, кроме самого разрушительного оружия, поскольку их тела естественным образом смещаются и изменяются. Порождение получает не более 1 ОЗ урона от любой атаки, кроме гипергеометрии или тяжелого оружия с рейтингом летальности 50% или выше.
БАЛЛИСТИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ: При успешном броске навыка полета один из отродий Ктулху способен взлететь в атмосферу со скоростью, превышающей скорость реактивного самолета. Он приземляется с бесцеремонным ударом, нанося смертельный удар в 15% в радиусе 10 метров.
ХВАТАЙ И ПОТРЕБЛЯЙ: Порождение Ктулху может попытаться схватить и уничтожить любого находящегося поблизости персонажа, который успешно атаковал его атакой с летальностью 10% или выше. Порождение разбивает конечность (цели разрешается бросок уклонения), захватывает цель (цель может попытаться выбраться через СИЛ), а затем бросает жертву в отверстие для переваривания. Если тесты Уклонения и СИЛ не проходят, цель подвергается атаке со смертельным исходом в 40%. Питательные вещества из измельченной цели восстанавливают 1D12 ОЗ для спавна.
НЕ-ЗЕМЛЯНЕ: Отродье Ктулху у себя дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не оказывают на них негативного воздействия.
ПСИХИЧЕСКИЙ КРИК: Персонажи, которые проваливают бросок ОР при встрече с порождением Ктулху, испытывают нечто большее, чем его ужасное физическое присутствие. Персонаж, который терпит неудачу в проверке ОР и исключительно чувствителен (с ИНТ или ВОЛ 17 или выше, или любым искусством, оккультными или психотерапевтическими навыками
на 60% или выше) падает в обморок, подавленный психическим "криком". Это можно только приблизительно представить как голос, кричащий или бормочущий то, что должно было бы быть бессмыслицей, если бы это был голос, — и все же он явно наполнен совершенно чуждым смыслом.
РИТУАЛЫ: Отродье Ктулху манипулирует неестественными силами способами, непостижимыми для человечества. Они могут выполнять любой ритуал с такой легкостью, с какой Обработчик сочтет нужным.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Отродье Йог-Сотота

"Существо, которое лежало полусогнутое на боку в зловонной луже зеленовато-желтого ихора и липкой смолы, было почти девяти футов ростом.…Без сомнения, он был частично человеком, с очень похожими на человеческие руками и головой, а на козлином лице без подбородка была печать Уотли.…Выше талии он был полуантропоморфным; хотя его грудь, где все еще настороженно покоились раздирающие лапы собаки, была покрыта кожистой сетчатой шкурой крокодила или аллигатора. Спина была пегой с желтым и черным, и смутно намекала на чешуйчатый покров некоторых змей.
"Ниже талии... кожа была густо покрыта грубым черным мехом, а из живота вяло торчало множество длинных зеленовато-серых щупалец с красными всасывающими ртами.…На каждом из бедер, глубоко посаженных в своего рода розоватой реснитчатой орбите, было то , что казалось рудиментарным глазом; в то время как вместо хвоста там было что-то вроде хобота или щупальца с фиолетовыми кольцевыми отметинами и со многими признаками неразвитого рта или горла.
"Конечности, за исключением их черного меха, примерно напоминали задние лапы гигантских ящеров доисторической земли и заканчивались подушечками с ребристыми прожилками это не были ни копыта, ни когти. Когда существо дышало, его хвост и щупальца ритмично меняли цвет, как будто по какой-то причине кровообращения, нормальной для нечеловеческой стороны его происхождения. В щупальцах это было заметно как углубление
зеленоватого оттенка, в то время как в хвосте это проявлялось как желтоватый оттенок, который чередовался

с болезненным серовато-белым в промежутках между фиолетовыми кольцами. Настоящей крови там не было; только зловонный зеленовато-желтый ихор, который стекал по окрашенному полу за пределами радиуса липкости и оставлял за собой любопытное обесцвечивание".

—H.P. Lovecraft, "Dunwich Horror"

Дегенеративные культы и кланы, к счастью, редкие, искали невидимого Йог-Сотота и умоляли его засеять их своим потомством. Какое-то время такое потомство проходит как человеческое без пристального осмотра. Но потомство растет со сверхъестественной скоростью, достигая очевидной зрелости через 10 лет. К 15 годам чудовищный гибрид может быть настолько высоким и деформированным, что будет казаться человеком, только если носить полностью закрывающую, свободную одежду. Но ничто не может замаскировать его вонь, отвратительную и нечеловеческую. Собаки ненавидят отродье Йог-Сотота и нападают без особой провокации. Если он хочет избежать внимания и вмешательства, гибрид должен избегать человечества, когда это возможно, рискуя контактом только тогда, когда это необходимо для выполнения его целей. Потомки Йог-Сотота вынуждены открывать пути в мир для своего родителя.

Отродье Йог-Сотота

СИЛ 20 ТЕЛ 17 ЛОВ 10 ИНТ 20 ВОЛ 18 ХАР 3 ОЗ .19 ОВ 18
БРОНЯ: Смотрите НЕЕСТЕСТВЕННУЮ БИОЛОГИЮ.
НАВЫКИ: Бдительность 40%, Легкая атлетика 40%, Рукопашный бой 40%, Неестественные 50%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон при захвате или 1D8 (см. СОСАНИЕ).
Полуземлянка: Отродье Йог-Сотота чувствует себя как дома в условиях, где человечество может процветать, но кто знает, что может выдержать его нечеловеческая биология? Какие вредные последствия он испытывает от старости, болезней, яда, радиации, давления, холода и погружения в воду, зависит от Обработчика и может варьироваться в зависимости от каждого образца.
ПРЫЖКИ, ЛАЗАНИЕ, ПРЫЖКИ: Отродье Йог-Сотота может прыгать, карабкаться и прыгать так, как это совершенно не похоже на человека. С помощью атлетического броска он может преодолевать вертикальные расстояния и непреодолимые препятствия, которые остановили бы обычного человека, но в остальном движется с человеческой скоростью.,
СОСАНИЕ: В любой ход после того, как порождение Йог-Сотота схватило и прижало жертву, красные сосущие рты его (обычно скрытых) щупалец жадно высасывают кровь из вен жертвы. Это уменьшает СИЛ жертвы на 1D4 за ход, не требуя действий от порождения. Каждая осушенная единица СИЛ исцеляет отродье на 1 от потерянного ОЗ. (На нулевой отметке жертва умирает. Жертва, которая выживает, восстанавливает 1 СИЛ за каждый день постельного режима.)
РИТУАЛЫ: Отродье Йог-Сотота всегда стремится к гипергеометрии и освоило столько ритуалов, сколько пожелает Обработчик. Он больше всего заинтересован в вызове своих сородичей с помощью таких ритуалов, как Вызов Тех, Кто Снаружи, и общение с ними с помощью таких средств, как Формула Дхо-Хна, Тот, Кто Проходит через Врата, и Знак Вуриша.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология потомства Йог-Сотота поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы" или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта. После смерти тело быстро разрушается, оставляя после себя только липкую беловатую массу неземной биомассы.
ПОТЕРЯ ОР : 1/1D6 (если вы видели его раздетым).

Спектральные Полипы

"Согласно этим обрывкам информации, основой страха была ужасная древняя раса полуполипозных, совершенно чуждых существ, которые пришли из космоса из неизмеримо далеких вселенных и доминировали на Земле и трех других планетах Солнечной системы около шестисот миллионов лет назад. Они были лишь частично материальными — как мы понимаем материю — и их тип сознания и средства восприятия полностью отличались от таковых у земных организмов".

— Х.П. Лавкрафт, "Тень вне времени"

Ужасающие, гигантские пятна потусторонней злобы заразили Землю сотни миллионов лет назад. Полипы вырезали гигантские базальтовые башни без окон и вели войну с более материальными врагами, контролируя и формируя ветер.

Волнистые, разноцветные, змееподобные существа, которые существовали как в наших видимых измерениях, так и за их пределами, полипы были огромными, неуклюжими, громкими и разрушительными. Выкрикивая свой жалобный язык скулежа и свиста друг другу через разрушенный ландшафт, они уничтожали все на своем пути.
В конце концов, Великая Раса Иит запечатала их под Землей. Некоторые говорят, что спектральные полипы все еще существуют там; другие говорят, что они давно покинули этот мир, чтобы вернуться в странные измерения своего происхождения. Гундитджмара в западном штате Виктория в Австралии рассказывают истории об ужасающем подземном ветряном монстре под названием Мууруул, слуги которого - невидимые духи, которые кричат, как совы. Скрываются ли полипы все еще на Земле, вдохновляя такие легенды, или в других мирах Солнечной системы, никто не знает.

Спектральные Полипы

СИЛ 75 ТЕЛ 100 ЛОВ 12 ИНТ 22 ВОЛ 20
ОЗ. 88 ОВ 20
БРОНЯ: См. ЧАСТИЧНО МАТЕРИАЛ.
НАВЫКИ: Чувства дополнительных измерений 90% (см. ВСЕВЕДЕНИЕ).
АТАКИ: Нанесение удара 50%, Летальность 10%, Пробивание брони 5
(см. НАБРОСИТЬСЯ).
Спектральная инфекция 35 %, Летальность 40 % (см. СПЕКТРАЛЬНАЯ
ИНФЕКЦИЯ).
Контроль ветра 30%, урон 2D10 (см. УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ).
Вакуумный взрыв 25%, Летальность 15% (см. ВАКУУМНЫЙ ВЗРЫВ).
ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ СЛАБОСТЬ: Электрические
атаки обходят всю защиту и
наносят полипу двойной максимально возможный
урон; бросок урона не требуется.
ВОПРОС ЧЕТВЕРТЫЙ: Полип на деле подвешенный на невидимых отростках с помощью которого он перемещается и манипулирует окружающей средой. Это заставляет существо казаться парящим в воздухе. Его странная, чужеродная субстанция растягивается, изгибается, меняет цвет и деформируется, гипнотически двигаясь вперед. На максимальной скорости полип может двигаться со скоростью около 25 км/ч.
НАБРОСЬТЕСЬ: У полипа есть десятки невидимых, внепространственных конечностей, с помощью которых он манипулирует объектами. Он может использовать их, чтобы наброситься на ближайшего врага волной невидимых, острых как бритва хлыстов, нанося смертельный удар в размере 10%. Из-за невидимости конечностей от этой атаки невозможно увернуться.
НЕ-ЗЕМЛЯ: Полипы чувствуют себя как дома практически в любой среде. Радиация, давление, холод, вакуум и другие неблагоприятные условия не оказывают на них негативного воздействия.
ВСЕВЕДЕНИЕ: Полипы ощущают свое окружение через высшие измерения, что дает им постоянное, актуальное, совершенное знание всех объектов и существ в радиусе мили от их местоположения. Это "гиперчувствительность" похожа на комбинацию сонара, зрения, слуха и других, менее поддающихся определению восприятий, и "видит насквозь" любое препятствие. Все броски уклонения и скрытности против полипа автоматически достигают -40%.
ЧАСТИЧНО МАТЕРИАЛ: Любая негипергеометрическая, неэлектрическая атака на полип должна иметь Рейтинг летальности

15 % или выше, чтобы нанести какой-либо ущерб. Успешный бросок летальности не уничтожает полип, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности. Однако спектральный полип не совпадает по фазе с физической реальностью. Если бросок летальности имеет нечетное число, атака проходит через пространство без вреда.
СПЕКТРАЛЬНАЯ ИНФЕКЦИЯ: Странное вещество, из которого состоит гигантский полип, полностью враждебно земной жизни. Простого прикосновения к видимым частям полипа достаточно, чтобы разрушить живой материал, как если бы это была атака со смертельным исходом в 40%. Те, кто наблюдает этот эффект, страдают от потери 0/1D4 ОР, поскольку полип поглощает живую материю, как огонь, превращающий древесину в пепел.
ВАКУУМНЫЙ ВЗРЫВ: Полип может внезапно эвакуировать огромные участки атмосферы, вызывая раскат грома, когда воздух устремляется внутрь, чтобы заполнить пустое пространство. При нацеливании на человека эта атака имеет рейтинг летальности 15% с радиусом поражения 15 метров. При проецировании на транспортное средство он способен взорвать каждую запечатанную поверхность, полностью выводя транспортное средство из строя.
УПРАВЛЕНИЕ ВЕТРОМ: Полипы могут сжимать, сдвигать, поворачивать
и ускорять ветер. Если сосредоточиться на одной цели, эта аэродинамическая труба может срезать кожу с костей, нанося урон 2D10.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Те, Кто За Пределами

"Главными среди живых объектов были огромные чернильные, желеобразные чудовища, которые дрябло дрожали в гармонии с вибрациями от машины. Они присутствовали в отвратительном сплавлении, и я, к своему ужасу, увидел, что они перекрываются; что они были полужидкими и способны проходить друг через друга и через то, что мы знаем как твердые тела. Эти вещи никогда не были неподвижны, но, казалось, всегда плавали с какой-то злой целью. Иногда они, казалось, пожирали друг друга, нападающий бросался на свою жертву и мгновенно уничтожал ее из виду".

—H.P. Lovecraft, "From Beyond"

Невидимый мир существует в тандеме с нашим собственным, невидимым для обычных людей, из-за нашей неспособности воспринимать странные частоты, которые освещают жидкий эфир этого другого царства. Существа, которые существуют в жидком мире за пределами, не могут "видеть" нас, хотя они постоянно скользят над нами и сквозь нас. Наши атомы вибрируют совсем немного не в фазе с атомами этого другого мира, и поэтому мы проходим друг мимо друга, занимая одно и то же пространство. До тех пор, пока в 1920 году не была изобретена машина под названием резонатор Тиллингхаста, человечество было в безопасности от тех, кто находится за его пределами, хотя теоретически предполагается, что другие гипергеометрические принципы могли подвергнуть человечество воздействию сил за пределами до 1920 года.
Резонатор не только пробуждает древние атрофированные органы чувств в человеческом мозге, которые могут видеть этот другой мир; он также приводит атомные структуры обоих миров в соответствие, пока не станет возможным физическое взаимодействие.
Существа из потустороннего мира приходят во множестве ужасающих форм, столь же разнообразных и бесконечных, как и те, что встречаются на Земле. Некоторые из них описаны ниже. Эти существа охотятся в высших измерениях, используя чувства, обычно не встречающиеся на Земле, поглощая друг друга в жестокой и бесконечной игре хищников и добычи.
Резонатор Тиллингхаста (и другие неестественные процессы) может открыть наш физический мир странным чувствам паразитов, позволяя этим опасным существам видеть нас и взаимодействовать с нами в рамках эффекта поля. Движение внутри поля — и в меньшей степени смертоносная энергия, называемая излучением Тиллингхаста (Т-излучение), — притягивает к ним паразитов, обычно с катастрофическими результатами.

Дискообразное Жидкоядное

СИЛ 3 ТЕЛ 6 ЛОВ 1 ВОЛ 4
ОЗ . 4 ОВ 4
НАВЫКИ: Бдительность (В Полевых условиях) 50%, Полет 45%.
АТАКИ: Срез 30%, урон 1D10, Пробивание брони 3 (см. ШИПЫ БРИТВЫ).
N-КОСМИЧЕСКОЕ "ПЛАВАНИЕ": Это существо плавает в невидимой потусторонней среде, что позволяет

ему развивать максимальную скорость так же быстро, как бегущий человек, а также способность "плавать" вверх в воздух.
БРИТВЕННЫЕ ШИПЫ: Эти существа состоят из многочисленных полукругов твердой черной ткани, соединенных между собой костистым гибким позвоночником. Они дрейфуют в воздухе, яростно кружась, используя острые края своих дисков в качестве оружия.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Змееносец-жидкоядный

СИЛ 6 ТЕЛ 8 ЛОВ 16 ВОЛ 6
ОЗ 7 ОВ 6
НАВЫКИ: Бдительность (В Полевых условиях) 60%, Полет 75%.
АТАКИ: Укус 30%, урон 1D10 (см. СЛИВ ЖИДКОСТИ).
N-КОСМИЧЕСКОЕ "ПЛАВАНИЕ": Это существо плавает в невидимой потусторонней среде, что позволяет ему развивать максимальную скорость так же быстро, как бегущий человек, а также способность "плавать" вверх в воздух.
УТЕЧКА ЖИДКОСТИ: Когда эти змееподобные существа без глаз нападают, их большие клыки вонзаются в жертву и начинают вытягивать жидкости из ее тела. Будучи жидкоядными, они не едят твердую плоть.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Перекати-поле жидкоядный

СИЛ 3 ТЕЛ 10 ЛОВ 13 ВОЛ 6
ОЗ. 6 ОВ 6
НАВЫКИ: Бдительность (В Полевых условиях) 55%, Полет 20%.
АТАКИ: Пронзающие шипы 25%, урон 1D6+2, Пробивание брони 3 (см. СЛИВ ЖИДКОСТИ).
N-КОСМИЧЕСКОЕ "ПЛАВАНИЕ": Это существо плавает в невидимой потусторонней среде, что позволяет ему развивать максимальную скорость так же быстро, как бегущий человек, а также способность "плавать" вверх в воздух.
УТЕЧКА ЖИДКОСТИ: Когда эти существа, похожие на перекати-поле, нападают, их сотни шипов пронзают жертву и начинают высасывать жидкости из ее тела. Будучи жидкоядными, они не едят твердую плоть.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

Вендиговак

"Я видел этого великого Вендиго", - прошептал он,
нюхая воздух вокруг себя точно как животное. "Я тоже был с этим..." "Сказал бы бедняга больше или доктор Кэткарт продолжил бы невозможный перекрестный допрос, неизвестно, потому что в этот момент раздался голос Хэнка, кричащего во весь голос из—за канистры, которая скрывала все, кроме его испуганных глаз. Такого воя никто никогда не слышал.
"Его ноги! О боже, его ноги! Посмотри на его огромные изменившиеся ноги!'"
—Algernon Blackwood, "The Wendigo"

Эти людоеды из алгонкинской легенды проявляют инфекцию среди тех, кто в северных пределах принял причастие Итла-Шуа и ел человеческую плоть. Странно пахнущие волосы вендиго торчат из замерзшей бело-голубой трупной плоти. Его глаза пылают красным или фиолетовым, а между выступающими клыкастыми зубами высовывается длинный язык. Несмотря на свои деформированные или животные ноги, вендиго передвигается огромными прыжками.

Вендиго

СИЛ 24 ТЕЛ 25 ЛОВ 9 ИНТ 8 ВОЛ 16
ОЗ. 25 ОВ 16
БРОНЯ: 4 очка толстой и замороженной шкуры (см. ЛЕДЯНАЯ ЖИЗНЕСПОСОБНОСТЬ).
НАВЫКИ: Бдительность 40%, Легкая атлетика 90%, Скрытность 80% (90% в снегу), Выслеживание добычи 99%.
АТАКИ: Коготь 80%, урон 1D10 или схватка. Укус 80%, урон 1D8 (см. УКУС ВЕНДИГО).
ГИГАНТСКИЕ ШАГИ: В качестве своего действия вендиго может прыгать или "шагать" до 20 метров по вертикали или 40 метров по горизонтали за один ход.
ВОЙ: В качестве своего действия вендиго может выть, тратя 4 ОВ. Любой присутствующий, кто проваливает тест на ОР, немедленно страдает временным безумием; те, кто преуспевает, на один ход ошеломлены шоком и ужасом. Вой воздействует на данный Агент не чаще одного раза в день

ЛЕДЯНАЯ ЖИВУЧЕСТЬ: Обычные атаки наносят вендиго половину урона от ОЗ . Успешный бросок летальности
не уничтожает его, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
Гипергеометрия наносит вендиго полный урон. Огонь игнорирует броню вендиго и наносит двойной урон.
УКУС ВЕНДИГО: После боя укушенные Агенты должны пройти тесты на ОР (штраф -20%, если укушены более одного раза, или -40%, если Агент когда-либо ел человеческую плоть). В случае неудачи Агент получает +6 СИЛ и +6 ТЕЛ, добавляет 40 % к своему навыку рукопашного боя (до 99 %) и наносит урон 1D6 (и передает вендигоизм) укусом. У Агента новое расстройство: пристрастие к поеданию человеческой плоти. Ноги Агента начинают деформироваться, а его или ее глаза меняют цвет; это можно заметить с помощью теста на бдительность. В конце операции (или позже по усмотрению Обработчика) Агент превращается в вендиго и бежит из цивилизованных земель на север.
РИТУАЛЫ: Вызывайте Тех, Кто Снаружи (Итла-Шуа).
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D8 (1/1D10, если вендиго был известен свидетелю, когда он был человеком).

Белые обезьяны

"19 октября 1852 года исследователь Сэмюэл Ситон зашел в Джермин-хаус с рукописью заметок, собранных среди онга, полагая, что некоторые легенды о сером городе белых обезьян, управляемых белым богом, могут оказаться ценными для этнолога".

—H.P. Lovecraft, "Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family"

Превратившийся в ритуальные орудия Великой Расы более миллиона лет назад, ранний гоминид Чадантроп собрался в Центральной Африке и, таким образом, отделился от первичной эволюционной линии, которая в конечном итоге стала Homo sapiens. Тем не менее, скрещивание между чадантропом и как человеком, так и обезьянами остается возможным вплоть до современной эпохи — возможно, наследие генетических манипуляций Итиана.

Результат: раса белых обезьян с хитростью дикарей и свирепостью бабуинов. Они примерно такого же роста, как люди, но их обезьяньи мышцы обвивают более толстые конечности и туловища; широкие челюсти , полные острых как бритва зубов, раскалывают их низкие черепа. Их глаза не красные, как у альбиносов, а бледно-голубые или зеленые. Они носят примитивное каменное оружие. Трофеи их добычи, тщательно высушенные на тропическом солнце, свисают с их узловатого меха или с ремешков из сухожилий или сыромятной кожи.
Британские исследователи сэр Уэйд Джермин в 18 веке и Сэмюэль Ситон в 19 веке сообщили о сером городе белых обезьян в глубине Конго, вероятно, ссылаясь на Итоко/Туле (см. ДЕЗИНФОРМАЦИЮ: ПНАКОТИС И ТУЛЕ на стр.36). Советская экспедиция под руководством П.Е.Звери столкнулась с обезьянами в 1930 году. Со времени нарушения Туле в 1943 году белые обезьяны появились на полях сражений в Конго, Биафре, Анголе, Родезии и других африканских войнах — иногда сражаясь, всегда убирая мертвых. Белые обезьяны мигрируют, возможно, в поисках какого-нибудь нового затерянного города, который они могли бы назвать своим, возможно, следуя древнему зову Иита, заложенному в их генах еще до последнего ледникового периода.

Белые обезьяны

СИЛ 18 ТЕЛ 14 ЛОВ 13 ИНТ 6 ВОЛ 10
ОЗ .16 ОВ 10
БРОНЯ: 2 очка толстой шкуры.
НАВЫКИ: Бдительность 40% (80% в джунглях), Легкая атлетика 90%, Уклонение 40%, Скрытность 40% (80% в джунглях).
АТАКИ: Удар или укус 60%, урон 1D8 или схватка (см. ОБЪЯТИЯ ГОРИЛЛЫ).
Каменный топор или копье 60%, урон 1D10.
ЛАЗАНИЕ, ПРЫЖКИ И РАСКАЧИВАНИЕ: В качестве своего действия, с помощью атлетического броска, белая обезьяна может почти мгновенно забраться на вершину дерева или на семь метров вверх по скале, прыгнуть на семь метров с разбега или перемахнуть через 15-метровый промежуток. Раскачиваясь на лианах или петляя между ветвями деревьев в джунглях, они могут опередить бегущих людей.
ОБЪЯТИЕ ГОРИЛЛЫ: В качестве своего действия белая обезьяна может сжать прижатую цель на 1D8 урона, не делая броска атаки.

Крылатые Сервиторы

"Там ритмично шлепала орда ручных, обученных, гибридных крылатых существ, которых ни один здравый глаз никогда не мог полностью охватить, ни здравый мозг никогда не мог полностью запомнить. Они не были ни воронами, ни кротами, ни канюками, ни муравьями, ни летучими мышами-вампирами, ни разложившимися человеческими существами; но кое-что я не могу и не должен вспоминать. Они безвольно шлепали вперед, наполовину перепончатыми лапами, наполовину перепончатыми крыльями; и когда они достигли толпы селебрантов, фигуры в капюшонах схватили их, сели на них и поехали один за другим вдоль берегов этой неосвещенной реки, в ямы и галереи паники, где ядовитые источники питают ужасные и необнаружимые водопады".

—H.P. Lovecraft, "The Festival"

Эти шлепающие, искажающие глаза аберрации - лишь один пример бесчисленных, неестественных вещей, которые толпятся и пульсируют в непостижимом присутствии Азатота. Ритуалы, знакомые многим человеческим колдунам, такие как "Крылатый конь", могут заманить их в странные измерения пространства и времени. Они спокойно позволяют призывателям садиться на них, как на отвратительных коней, а затем уносят призывателей, чтобы отдать дань уважения Султану Демонов, если только призыватели не свяжут их какой-либо другой службой. Их всадники должны принять все необходимые меры предосторожности, чтобы пережить путешествие, которое безымянные сервиторы могут совершить с бездумной легкостью. В некоторых источниках используется название из мифа инков, ай-апа, "обезглавливатель", для существа, которое может быть крылатым слугой. Другие описывают такие вещи, как крылатые сервиторы, посвященные Ктулху, или преследующие тени Каркосы.

Крылатые Сервиторы

СИЛ 25 ТЕЛ 25 ЛОВ 12 ИНТ 1 ВОЛ 8
ОЗ.25 ОВ 8
БРОНЯ: 3 единицы пушистого хитина.
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Полет 40%.
АТАКИ: Коготь 40%, урон 2D6.
Укус 40%, Летальность 15%.
НЕЗЕМНОЙ: Сервитор чувствует себя как дома практически в любой обстановке. Радиация, давление, холод, вакуум и многое другое не оказывают на него негативного воздействия. Он может с одинаковой легкостью перемещаться по поверхности Сатурна, глубинам океана или в открытом космосе.
ПОТУСТОРОННИЙ ПОЛЕТ: Сервитор может "летать" в любой среде, взмахивая перепончатыми крыльями, как будто против какого—то невидимого течения - даже под водой или в космосе.
В полете сервитор кажется медлительным и неуклюжим, определенно более медлительным, чем большинство птиц. Тем не менее, находясь в полете, он может внезапно исчезнуть, как будто стартовав с огромной скоростью, выходя из повседневных измерений и проходя через немыслимые реальности.
НЕЕСТЕСТВЕННАЯ БИОЛОГИЯ: Физиология сервитора поставила бы в тупик любого биолога. Выполнение так называемого выстрела в "жизненно важные органы"
или другую явно уязвимую область наносит обычный урон без особого игрового эффекта.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

Фамильяры ведьм

Свидетели говорили, что у него были длинные волосы и форма крысы, но его острозубая бородатая морда была злобно человеческой, в то время как его лапы были похожи на крошечные человеческие руки. Он принимал послания между старым Ке-зией и дьяволом и питался кровью ведьмы, которую сосал, как вампир. Его голос был похож на отвратительное хихиканье, и он мог говорить на всех языках".

—H.P. Lovecraft, "The Dreams in the Witch House"

Ньярлатхотеп часто общается с человечеством в соответствии с ожиданиями их культур или, что более вероятно, в насмешку над ними. В одной интерпретации народных сказок Новой Англии,

Ньярлатхотеп являлся ведьмам в виде Темного Человека с раздвоенными копытами, несущего книгу, где проклятые подписывали свои имена кровью, и предоставлял им фамильяров, чтобы помочь в их неестественных ритуалах. Некоторые оккультисты говорят, что такие фамильяры родились от ведьм, заключивших свои договоры с Темным Человеком. Другие говорят, что они пришли из чужих измерений и приняли форму, чтобы развлечь своего хозяина, или что они были ведьмами и колдунами, преданными и проклятыми Темным Человеком. Такие существа могут быть созданы в насмешку над собаками, кошками, птицами, ящерицами или другими животными.
В этой записи описывается похожий на крысу Коричневый Дженкин, компаньон аркхемской ведьмы Кезии Мейсон. Фамильяры в других формах могут обладать другими качествами.

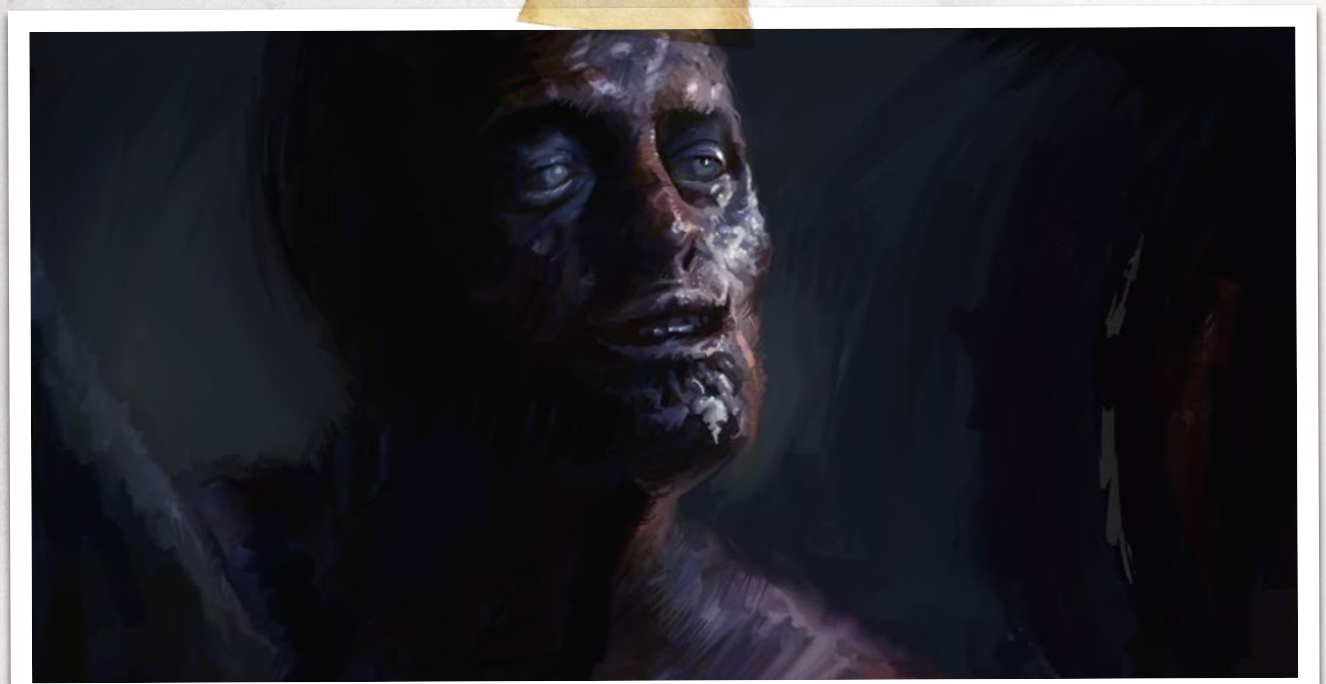
Witch's Familiar

СИЛ 2 ТЕЛ 7 ЛОВ 20 ИНТ 10 ВОЛ 8
ОЗ. 5 ОВ 8
НАВЫКИ: Бдительность 80%, Уклонение 95%, Скрытность 80%, Плавание 70%, Неестественность 50%.
АТАКИ: Укус 40%, урон 1D4 (см. УКУС).
УКУС: Многие фамильяры переносят болезни. Одного укуса достаточно, чтобы заразить цель. Он длится 1D6 дней, наносит штраф за проверку на ТЕЛ -20 % и наносит урон 1D6
(см. ЯД И БОЛЕЗНЬ на странице 60 Руководства Агента).
ФАМИЛЬЯР: Фамильяр может выступать в качестве помощника в любом ритуале, известном его хозяину или хозяйке. Потому что фамильяр знает все языки, он может помочь своему хозяину или хозяйке выучить ритуал на любом языке.
ДАР МАСТЕРА: Если фамильяр ведьмы жертвует постоянным ВОЛ в ритуале, запишите его прежний счет ВОЛ . Он может пытаться восстановить потраченную ВОЛ раз в месяц, убивая человека и выпивая кровь жертвы; фамильяр предпочитает беспомощную, миниатюрную жертву, похожую на ребенка. Это позволяет фамильяру попробовать пройти тест на ВОЛ . Если он терпит неудачу, он восстанавливает 1 ВОЛ до максимального балла.
МАЛЕНЬКИЙ И ПРОВОРНЫЙ: Любая атака на фамильяра размером с крысу составляет -40% из-за его небольшого размера.
РИТУАЛЫ: Молитва Темному Человеку и другим, как считает нужным Куратор, произносимая Ньярлатхотепом.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

Зомби

"Тело на столе поднялось со слепым и ужасным ощупыванием, и мы услышали звук. Я бы не назвал этот звук голосом, потому что он был слишком ужасен. И все же его тембр был не самым ужасным в нем. Не было и его послания — он просто кричал: "Прыгай, Рональд, ради Бога, прыгай!' Ужасная вещь была ее источником. Ибо он исходил из большого крытого чана в том омерзительном углу, где ползали черные тени".

—H.P. Lovecraft, "Herbert West—Reanimator"



Многие виды неестественных формул могут вернуть трупу подобие жизни. Мы называем их всех зомби, но у них могут быть очень разные особенности. Некоторые бездумно жаждут живой крови; некоторые движимы умирающими, отчаянными побуждениями; другие обладают животным сознанием. Немногие несчастливые сохраняют полное осознание. У таких существ может быть полный ИНТ и ВОЛ, и, возможно, даже навыки, которыми они обладали в жизни, но только половина ХПР и ни одного ОР. Любой зомби может быть обнаружен на большом расстоянии от его гниющей плоти. Силы, которые дают энергию мертвой ткани, обычно делают зомби сильнее и выносливее, чем они были при жизни, возможно, вообще невосприимчивы к боли и шоку. Отрегулируйте характеристики и способности зомби, чтобы отразить технику, которая его оживила.

Зомби

СИЛ 15 ТЕЛ 15 ЛОВ 5 ИНТ варьируется ВОЛ 1
ОЗ.15 ОВ 1
БРОНЯ: См. ГНИЮЩАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ.
НАВЫКИ: Бдительность 20%, Рукопашный бой 30%.
АТАКИ: Укус 30%, урон 1D6 (см. БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ).
НЕУКЛЮЖИЙ: Зомби не может защитить себя от нападений. Даже успешный бросок атаки зомби не противостоит никаким атакам против него. На самом деле, все атаки против зомби составляют +20%. Большинство зомби передвигаются не быстрее медленной ходьбы.
КОРМЛЕНИЕ: Каждый раз, когда человеческая жертва получает урон от укуса зомби, зомби восстанавливает 1 потерянный ОЗ как он пожирает плоть и кровь. У некоторых зомби укус заразителен и превращает жертву в зомби за 1D6 часов.
УСТОЙЧИВОСТЬ К ГНИЕНИЮ: Зомби получает половину урона ОЗ от всех негипергеометрических атак. Зомби, уменьшенный до 0 ОЗ(например, при успешном броске летальности), все еще может быть не полностью уничтожен, только настолько сильно изувечен, что больше не представляет угрозы. Некоторые зомби сохраняют пдижение, даже если их обезглавить.
УДАР ПО МОЗГУ: если зомби нужен его мозг, чтобы "выжить", Агент может сделать заказной выстрел со штрафом -20%, чтобы попасть в разлагающуюся голову зомби. Если вызванный выстрел наносит урон более 2 ОЗ., он повреждает мозг и уничтожает зомби.
НЕЖИТЬ: Все, что оживляет мертвую плоть зомби, защищает ее от суровости, которая может причинить вред или убить живых. Холод, удушье и радиация, похоже, не причиняют длительного вреда, если только тело зомби не будет физически уничтожено. Некоторые зомби даже не гниют с обычной скоростью.
БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ: После успешной атаки укусом зомби использует свое действие каждый ход, чтобы нанести 1D6 урона одной и той же цели, без необходимости совершать еще один бросок атаки. Если укус пробил броню жертвы, урон "беспокойство и разрыв" игнорирует броню. Жертва может попытаться выполнить противоположный тест СИЛ в качестве своего действия каждый ход, чтобы вырваться на свободу.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6.

Великие Древние

"Они поклонялись, как они говорили, Великим Старым, которые жили задолго до того, как появились люди, и которые пришли в молодой мир с неба. Эти Древние теперь ушли, внутри земли и под водой; но их мертвые тела поведали свои секреты во сне первым людям, которые создали культ, который никогда не умирал".

—H.P. Lovecraft, "The Call of Cthulhu"

Нет единого определения "Великого Древнего". Культ Ктулху описывал пэров и паладинов своего бога-жреца как "Великих Древних". В своем докладе об Антарктике Уильям Дайер упоминает "первобытные мифы о Великих Древних, которые спустились со звезд и придумали Земную жизнь как шутку или ошибку". В каждом случае испуганный человеческий мозг ищет дескриптор, связанный с возвышенной неестественной сущностью, с которой он невольно столкнулся.
Определение одного набора сильных сторон поля и органических свойств как "Великих древних" в первую очередь остается в лучшем случае грубой таксономией, не более научной или правдивой, чем средневековый бестиарий. И действительно, на практике классификация Дельтой Грин этих невообразимо огромных сущностей соответствует средневековой демонологии — в частности, Некрономикону Абд аль-Хазреда. "Безумный араб"

ОПИНТ:
Великие Древние
Статистика и навыки

У Великих Древних нет ОЗ. Они бессмертны, в конечном счете неуязвимы и совершенно недоступны человеческому пониманию. Правильный ответ Обработчика на вопрос "Может ли Великий Древних сделать Х?" - "Да, конечно" может". В них сосредоточено всемогущество. Изображая Великих Древних, не утруждайте себя вычислениями от момента к моменту, тестами характеристик и бросками навыков. В любом данном ходу Великий Древний действует всякий раз, когда Обработчик считает это уместным. Используйте качества, описанные для каждого из них, в качестве руководящих принципов, но не чувствуйте себя стесненными человеческими представлениями о физике или причинно-следственной связи. Многие Великие Древние обладают разрушительной силой, которая практически гарантирует уничтожение Агентов, которые приближаются. Это не монстры, с которыми нужно сражаться. Это немыслимые силы, которых можно избежать или, в лучшем случае, временно остановить. Только очень специфические методы могут временно устранить угрозу Великого Древнего. Обычно это происходит с помощью непонятных гипергеометрических ритуалов. Иногда это происходит с помощью грубой силы: массивных взрывов или других нарушений пространства-времени. Такие сбои носят временный характер. Ничто из того, что могут сделать люди, не влияет на Великого Старого каким-либо значимым образом. Они возвращаются. Они всегда возвращаются.

разделил аль-Кадимат Кабиру на три категории: "те, что от звезд", "те, что от земли" и "те, что от снов". Категории Аль-Хазреда были изменчивыми, или он отвлекся, составляя этот раздел своего гримуара, поскольку Ктулху находится как в "звездах", так и в "снах".

Другие источники, что неудивительно, противоречат аль-Хазреду и друг другу. Кодекс майя Борджиа намекает на то, что Йиг, возможно, спустился со звезд; части Пнакотических рукописей предполагают, что Ктул-ху и Цатоггуа - братья, что означает только то, что они оба неестественны. Короче говоря, эти непостижимо огромные существа также не поддаются классификации.

Не думайте, что Дельта Грин что-то о них знает.

Азатот

"За пределами упорядоченной вселенной это аморфное пятно глубочайшего беспорядка, которое бушует и пузырится в центре всей бесконечности - безграничный султан демонов Азатот, чье имя никто не смеет произнести вслух, и который жадно грызет в немыслимых, неосвещенных камерах за пределами времени и пространства среди приглушенного, сводящего с ума стука мерзких барабанов и тонкого монотонного завывания проклятых флейт".

—H.P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

Лишь очень немногие изолированные безумцы ищут общения с Азатотом, Султаном Демонов, Идиотским Хаосом в сердце вселенной. Культы Азатота, как правило, разваливаются в хаотическом идиотизме. Лидеры Культа Трансцендентности добивались допуска ко Двору Азатота, но они превратили свою оккультную империю в руины. Культ ведьм Новой Англии подписал "Книгу Азатота", но поклонялся Ньярлатхотепу. Даже насекомые из Шаггая, которые поклоняются Азатоту как Хада-Хгле, Колыбели Хаоса, раздираемы распущенностью и ересью.

Плохая новость заключается в том, что полное общение с Азатотом на этом плане существования, каким бы кратким оно ни было, может быть грубым эквивалентом 15-мегатонного атомного взрыва. "Чудовищный ядерный хаос за пределами углового пространства" энергетически разрушает пространство-время вокруг него. Некоторые аналитики Delta Green считают Тунгусский взрыв 1908 года результатом рассеянной экзальтации какого-то поклонника Азатота. Аналогичный "просчет" Картохерии в 1945 году снес вершину баварской горы и уничтожил замок Наудабаум.

Говорят, что Азатот обитает "в центре вселенной", бессмысленное решение каждого гипергеометрического уравнения. Окруженный бесформенными танцорами и пронзительными флейтистами — возможно, средневековый символический образ теории хаоса, рандомизированных констант и количественной энергии — он бурлит, визжит и жадно грызет в темноте. В некоторых традициях Ньярлатхотеп усыпляет Султана Демонов, чтобы лучше присвоить себе власть Азатота. Имя "Азатот", скорее всего, является оккультной выдумкой,

возможно, происходит от египетского Пользователя-Тот ("сила Тота", например, сила Тота, или Ньярлатхотеп). Истинное Ужасное Имя Азатот - это буквально то, чем можно колдовать.

Эффекты и способности — Азатота

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Азатота, автоматически получает -40% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Азатотом, не может действовать в течение 1D10+2 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму и его подавляющее, ужасающее присутствие.

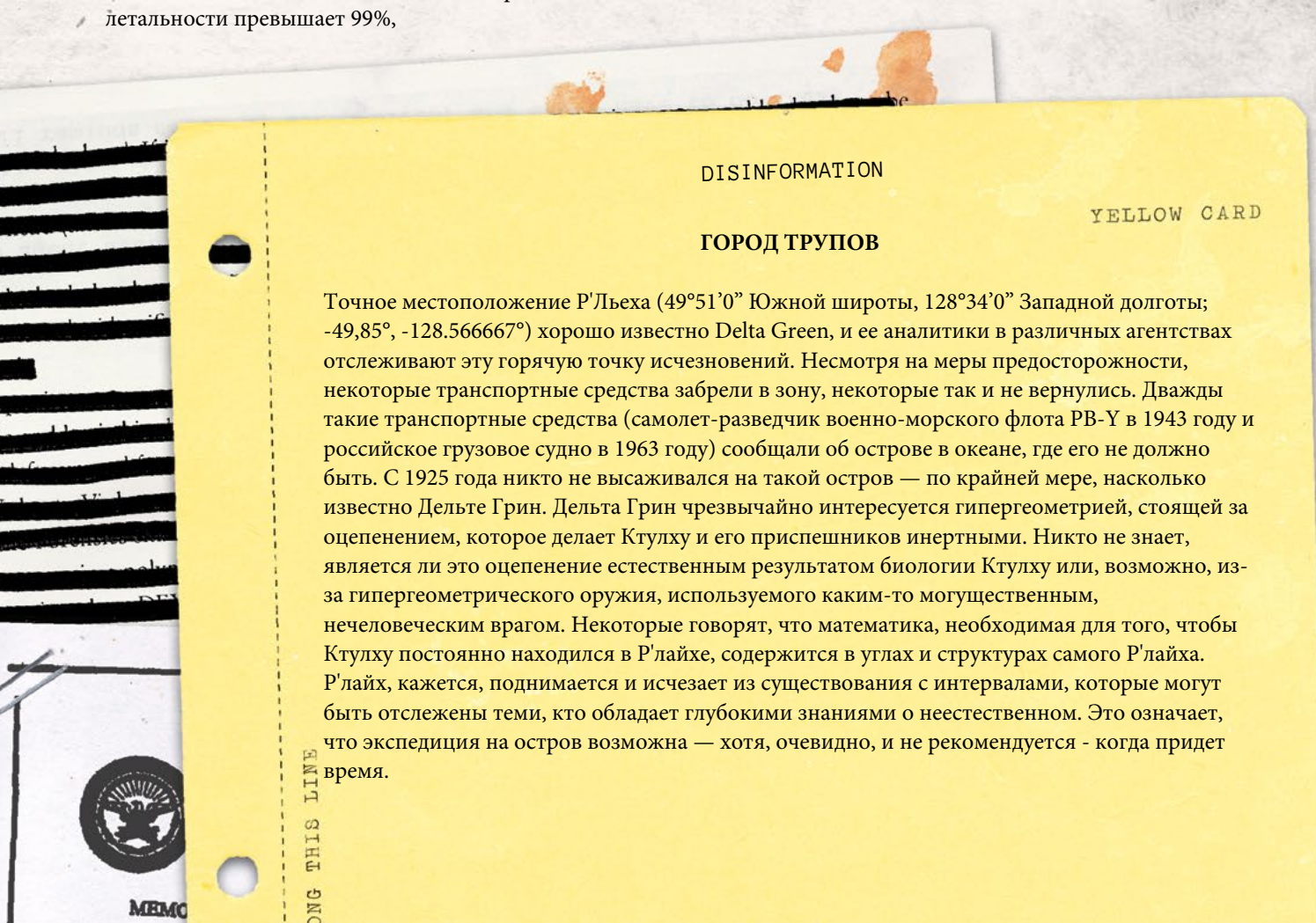
ПОГЛОЩЕНИЕ: Азатот появляется на Земле из области призыва и расширяется, чтобы поглотить всю близлежащую материю в атомном огне. Некоторые проявления Азатота растут медленно, некоторые быстро. В первый же ход — или в первую минуту, или в первый час, или в первый день — Азатот уничтожает радиус в пять метров с летальностью 10%. На втором его радиус увеличивается еще на 10 метров с летальностью 20%. На третьем он вырастает на 15 метров с летальностью 30% и так далее. Если его рейтинг летальности превышает 99%, он просто потребляет все, что попадается на его пути, без какого-либо требуемого или разрешенного броска. Этой хаотической энергии невозможно Увернуться. Максимальная степень его роста неизвестна. Некоторые говорят, что Азатот неизбежно поглотит Землю.

ИЗГНАНИЕ: Известно, что определенные гипергеометрические принципы заставляют Азатота перестать проявляться в призыве, используя древние силы для сдерживания и повторного захвата своей силы в центре вселенной. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который освобождает Азатота, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 7 ВОЛ.

ИМЯ УЖАСА: Считается, что тайное имя Азатота (некоторые говорят, что оно скрыто в Некрономиконе) вызывает существо на Землю одним словом за постоянную плату в 10 ВОЛ. К счастью, до сих пор это слово было утеряно во времени.

ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ: Азатот находится за пределами земной науки и всей гипергеометрии, за исключением тех ритуалов, которые влияют на его прибытие и уход. Все атаки против Азатота проваливаются. Его форма в центре вселенной никогда не может быть уничтожена.

ПОТЕРЯ ОР: 1D20/1D100.



DISINFORMATION

YELLOW CARD

ГОРОД ТРУПОВ

Точное местоположение Р'Льеха (49°51'0" Южной широты, 128°34'0" Западной долготы; -49,85°, -128.566667°) хорошо известно Delta Green, и ее аналитики в различных агентствах отслеживают эту горячую точку исчезновений. Несмотря на меры предосторожности, некоторые транспортные средства забрели в зону, некоторые так и не вернулись. Дважды такие транспортные средства (самолет-разведчик военно-морского флота PB-Y в 1943 году и российское грузовое судно в 1963 году) сообщали об острове в океане, где его не должно быть. С 1925 года никто не высаживался на такой остров — по крайней мере, насколько известно Дельте Грин. Дельта Грин чрезвычайно интересуется гипергеометрией, стоящей за оцепенением, которое делает Ктулху и его приспешников инертными. Никто не знает, является ли это оцепенение естественным результатом биологии Ктулху или, возможно, из-за гипергеометрического оружия, используемого каким-то могущественным, нечеловеческим врагом. Некоторые говорят, что математика, необходимая для того, чтобы Ктулху постоянно находился в Р'лайхе, содержится в углах и структурах самого Р'лайха. Р'лайх, кажется, поднимается и исчезает из существования с интервалами, которые могут быть отслежены теми, кто обладает глубокими знаниями о неестественном. Это означает, что экспедиция на остров возможна — хотя, очевидно, и не рекомендуется - когда придет время.

ONG THIS LINE

Ктулху

"Это невозможно описать — нет языка для таких бездн вопящего и невообразимого безумия, таких жутких противоречий всей материи, силы и космического порядка. Гора шла или спотыкалась. Боже! Что удивительного в том, что по всей Земле великий архитектор сошел с ума, а бедный Уилкокс в тот телепатический миг бредил в лихорадке? Существо идолов, зеленое, липкое отродье звезд, пробудилось, чтобы заявить о своих правах. Звезды снова были правы, и то, что вековой культ не смог сделать по замыслу, группа невинных моряков сделала случайно. После вигинтиль-львов лет великий Ктулху снова был на свободе и жаждал наслаждения".

—H.P. Lovecraft, "The Call of Cthulhu"

Первый Великий Древний, изученный Р4, в дни налета на Иннсмут, Ктулху оказывает всепроникающее и повсеместное влияние на окраины человеческой культуры. В 1908 году документально подтвержденные культы Ктулху существовали в Гренландия, Луизиана, Массачусетс, Новая Каледония, Понапе и Сингапур. Некоторые говорят, что Ктулху - величайший из Древних, и тот, кто ближе всего к пробуждению, Дельта Грин сталкивался с его присутствием гораздо чаще, чем с любым другим неестественным существом.

В большинстве сообщений говорится, что Великий Ктулху покоится в каком-то оцепенении под южной частью Тихого океана в "городе трупов Р'льех", заключенном в тюрьму случайным космическим выравниванием или тектоническим нарушением. Его случайные движения, когда звезды медленно "приходят в норму", в сочетании с его вездесущими телепатическими отправлениями снов, вдохновляют как локальные беспорядки (как в 1925 году, когда его краткое пробуждение свело с ума тысячи и вызвало магических мятежных львов от Гаити до Филиппин) , так и вековой глобальный культ.

Легенды говорят нам, что Ктулху "просочился" с зеленой звезды Сот или Зот (скорее всего, либо Зубен-эшамали [Бета Либра], либо Сотис [Сириус]) в палеозойскую эру. Размером с гору и изменчивый, он чаще всего появляется в человеческом искусстве и снах в виде десятилапого монстра, отдаленно напоминающего какую-то отвратительную гибрид осьминога, дракона и человека. В человеческих мифах он часто изображается как "дракон хаоса", такой как Тиамат,

АКТИВ:
Идол

Когда художник слышит зов сновидения, он заставляет страдальца вырезать изображение Ктулху. Истинная статуя почти всегда одна и та же, независимо от культуры и периода времени. Приземистое существо, похожее на жабу, с лицом, похожим на щупальца, и короткими крыльями, сидит на кубе, покрытом инопланетными рунами. Во время рейда прихода Святого Бернарда в Луизиане в 1907 году была обнаружена самая известная из них - статуя ЛеГрасса, неоднократно сфотографированная перед тем, как быть утерянной. Но были найдены и другие. На самом деле их так много, что в археологических кругах "осьминог" или "странное чудовище" - хорошо известная странность. С 1925 по 1955 год в нескольких статьях предпринимались попытки объяснить, казалось бы, идентичные статуи, извлеченные из руин японского святилища 9 века, длинного дома ирокезов и места захоронения инков. В 1955 году, когда археологическое сообщество было на грани признания этой связи, в рамках программы была проведена контрразведывательная операция "ЛАНКАСТЕР". Современные скульпторы, работающие на гранты ЦРУ, изготовили явные подделки статуи, и оперативники Delta Green выставили их на аукционы, чтобы показать, что это работа фальшивомонетчика (который удобно умер за несколько недель до этого). Доказательства, найденные в мастерской фальсификатора, указывали на то, что он создал и разместил десятки этих статуй по всему миру в самых разных стилях. Тем не менее, зов мечты выбивает статуи каждые несколько лет, и появляются новые. До сих пор никто не подхватил нить, оставшуюся после удобного объяснения 1955 года, и почти все авторитетные археологи знают об этой истории и отвергают "осьминога" как мистификацию, подобную Хрустальным черепам Митчелла Хеджеса. Тем не менее, некоторые раскопали такие статуи на глубине восьми метров под землей, запечатанные в пепле вулканических извержений, которые предшествовали человечеству. В глубине души они знают правду.

Вритра, или Тифон, изгнанный в подземный мир. Как Тутула в Тонге, Клулу или Нкулу в Уганде, Алалу для хурритских народов бронзового века, Тлалок для ацтеков и многие другие подобные имена, он скрывается под человеческими мифами глубин, чудовищной бесчеловечной правдой, закрашенной благочестивыми рационализациями.
Самые известные слуги и создания Ктулху, Глубинные, имеют свои собственные версии
из таких мифов, возможно, не более достоверных, чем человеческие искажения. Священные писания, извлеченные из Инсмута, Понапе и других центров Глубоких, используют тот же возвышенный язык для описания Ктулху. Человеческие мифы, смешанные с учениями Глубоководных, приписывают имена Дагон и Гидра двум отпрыскам или родственникам Ктулху. Шаураш-Хо, "Тот-Кто-Плавает-С-Трупами", появляется реже, как и "змеебородый Байатис", согласно легенде, принесенный на Землю Глубоководными в качестве их чемпиона. Любое из этих меньших ктулоидных существ представляло бы критическую угрозу, недоступную для любой человеческой силы или технологии, и все же они действуют в масштабах Ктулху.
Р'льех медленно застывает в нашем пространстве-времени, движимый потусторонними реальностями по причинам, непостижимым для человечества. Предсказано, что однажды город вновь появится над волнами и останется, и Ктулху полностью пробудится в мире и умах человечества. Тогда, как гласят легенды, мы восстанем в оргии насилия и смерти, чтобы стать едиными с Великими Древними.

Эффекты и способности — Ктулху

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Ктулху, автоматически получает -40% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Ктулху, не может действовать в течение 1D10+2 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму и его подавляющее, громоподобное психическое присутствие.
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 70% или выше приводит к тому, что Ктулху взрывается отвратительным брызгом слизи и осколков. Каждый присутствующий персонаж, который проваливает бросок Удачи, теряет 1D6/1D20 ОР, когда сознание Ктулху проходит через них, чтобы вернуться в город трупов Р'льех. Его ядовитые останки медленно начинают преобразовываться, просачиваясь обратно в воду и в его храм-гробницу. После этого Ктулху не реформируется в течение нескольких месяцев.
ПРИЗЫВ ВО СНЕ: Любой персонаж, встречающийся с Ктулху, который исключительно чувствителен (с ИНТ или ВОЛ 17 или выше, или любым Искусством, Оккультным или Психотерапевтическим навыком на уровне 60%
или выше), временно сходит с ума, подавленный призывом Великого Древнего, независимо от потери ОР.
Зов во сне можно лишь приблизительно представить как психический "голос", кричащий или бормочущий чепуху, - и все же он явно наполнен совершенно чуждым смыслом. Такой персонаж, переживший столкновение, не может спать после этого, не пройдя тест ОР на уровне -20%. Это повторяется каждую ночь, пока штрафной тест не будет ОР успешно пройден. При некоторых обстоятельствах Великий Ктулху может пробудиться настолько, что его зов сновидения достигнет чувствительных умов далеко, возможно, по всему земному шару. Глубокие воды, похоже, уменьшают охват вызова, так же как они препятствуют радиоволнам.
ИЗГНАНИЕ: Известно, что определенные гипергеометрические принципы заставляют Ктулху отступать в свою затопленную гробницу,
используя древние силы для сдерживания и повторного захвата своей власти.
Для этого требуется доступ или знание ритуала, который освобождает Ктулху, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 5 ВОЛ.
НЕЗАИНТЕРЕСОВАННЫЙ УДАР: Иногда Ктулху обрушивается на цель в пределах досягаемости, разбивая ее под тяжестью аморфной конечности. Эта атака автоматически поражает выбранную цель и имеет радиус поражения пять метров и рейтинг летальности 60 %. От этой масштабной атаки невозможно уклониться.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Ктулху может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменяя
или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак против Ктулху не имеют никакого эффекта (но см. ДИСКОРПОРАЦИЯ).
ПОТЕРЯ ОР: 1D10/1D100.

Гатанотоа

"Просачиваясь и вырываясь из этого зияющего люка в Циклопическом склепе, я мельком увидел такое невероятное чудовищное чудовище, что не мог сомневаться в способности его оригинала убивать одним своим видом".

—H.P. Lovecraft and Hazel Heald, "Out of the Aeons"

DISINFORMATION

АНАЛИЗ ВСПЫШКИ БЕШЕНСТВА

YELLOW CARD

Вместо того, чтобы определять обширные, пагубные явления неестественного в соответствии со средневековыми суевериями, команда Delta Green tiger 1968 года (операция MADCHIMP), состоящая из сотрудников CDC и DIA, использовала сетевое картирование и анализ вспышек в попытке классифицировать эти так называемые сущности. То, что отдаленное племя знает как "Ктулху", может быть чем—то совершенно иным — хотя и столь же ужасным - от существа-сна, созданного культом наркотиков Гоа, который сам по себе, возможно, не является богом культуры Глубоководных Иннсмута. Таким образом, вместо того, чтобы быть одним "богом", Ктулху или Й'голонак могут быть социальной инфекцией, проявляющейся различными симптомами у уязвимых групп населения. Географически и временно связанные вспышки неестественного (называемые командой синдемами), как правило, имеют общие эффекты и объединяют местных изолятов и саморазрушающихся культистов в единый шаблон.

Синдем Мискатоника, например, по-видимому, заражает людей с обеих сторон социального спектра: замкнутых (или кровосмесительных) сельских жителей и почти безбрачных академических элит. Многие из этих вспышек повторяются в одном и том же месте на протяжении столетий, подразумевая специфическую радиацию или заражение, которые можно отслеживать, как чуму холеры или террористическую сеть. Команда MADCHIMP нанесла на карту следующие предварительные синдемы:

- ГРЕНЛАНДСКИЙ СИНДЕМ: А-Абхи, Итла-шуа, Ктагоолик (Ктулху), Ран-Тегот, Тлече-Нача, Цатоггуа. Передано дочеловеческими воориями и гиперборейской цивилизацией.
- СИНДЕМ МИСКАТОНИКА: Ктулху, Дагон, Гатанотоа, Ноденс, Ньярлатхотеп, Оссадогова, Йог-Сотот. Сосредоточен в Новой Англии; на самом деле может быть подузлом Тихоокеанского синдема.
- СИНДЕМ ОКЛАХОМЫ: Человек без головы (Й'Голонак), Тирава (Цатоггуа), Тулу (Ктулху), Иг. Передается от К'н И'ани; также может быть связан с менее известным мексиканским синдемом.
- ТИХООКЕАНСКИЙ СИНДЕМ: Ктулху, Бог рыбаков (Дагон?), Гатанотоа, Нуг-Йеб, Ран-Тегот. Объединяет несколько подузлов в Микронезии, Меланезии, Калифорнии и Полинезии.
- СИНДЕМ СЕВЕРНА: Азатот, Бьятис, Даолот, Эйхорт, Глааки, Шуб-Ниггурат, Ноденс, Й'голонак. Сосредоточен в долине Северн на западе Англии.
- СИНДЕМ ВИСКОНСИНА: Хастур, Ньярлатхотеп, Ку-тугква, Виндиго (Итла-шуа). Возможно, простирается на север в Канаду.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

По словам фон Юнцта, это ужасное существо управляло доисторическим тихоокеанским континентом Му, превращая тех, кто смотрел на него, в живых мумий. В других мифах говорится, что Гатанотоа, "темный бог", был самым мощным проявлением странных энергетических вихрей, называемых ллойгорами, которые иногда дарят или проклинают своих человеческих рабов долгой жизнью. Некоторые оккультисты думают, что истории о Гатанотоа - это просто переделки мифа Ктулху; но инцидент 1932 года в музее Кэбота в Бостоне, если о нем сообщалось точно, как правило, подтверждает исследования фон Юнцта.
Легенды Гатанотоа убедили многие потерянные души искать контакта в надежде на бессмертие. Его культы появляются по всему тихоокеанскому побережью от Перу до Малайи и даже в Бирме, Шри-Ланке и Йемене. Фон Юнцт противопоставляет Гатанотоа мигo и Шуб-Ниггурату, подразумевая свирепую независимость, примером которой являются фанатичные культисты апокалипсиса.

Эффекты и способности — Гатанотоа

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Гатанотоа, автоматически получает -20% на всех бросках(кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Гатанотоа, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму.
ПРОКЛЯТИЕ КАМНЯ: Любой человек, присутствующий во время проявления или видящий изображение физической формы Гатанотоа (включая фотографию), должен пройти тест на ВОЛ. Неудача указывает на то, что свидетель страдает от "проклятия камня". Жертва немедленно парализуется во всех функциях, кроме вегетативных. Жертва никогда не умирает естественным образом, но медленно превращается в кожистую мумию, неспособную действовать или говорить, но всегда в сознании. Это стоит 1/1D10 ОР в день. Известного лекарства не существует.
РАЗВОПЛОЩЕНИЕ: Гатанотоа почти всегда появляется в виде призрака, в то время как его истинная форма остается в ловушке. Его появление не может быть "развоплощено" с помощью насилия. Все атаки, похоже, проходят через него без какого-либо эффекта.
ИЗГНАНИЕ: Некоторые гипергеометрические принципы позволяют отклонить проявление Гатанотоа. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Гатанотоа, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 1 ВОЛ.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Гатанотоа может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, меняясь или преодолевая любые физические ограничения без броска. Хотя он обладает фундаментальным контролем, этой способности недостаточно, чтобы позволить ему вырваться из тюрьмы, в которой он остается в ловушке. Однако тот, кто находится в его физическом присутствии и способен нанести удар, обнаружит, что большинство нападений на Гатанотоа не имеют никакого эффекта.
В ЛОВУШКЕ: Гатанотоа остается в ловушке в неизвестном месте (по слухам, это хранилище, построенное инопланетным видом на давно затонувшем затерянном континенте Му). Его облик и присутствие могут быть вызваны, чтобы проявиться в другом месте, но его физическая форма остается в ловушке.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Глааки

"Из овального тела выступали бесчисленные тонкие заостренные шипы из разноцветного металла; на более закругленном конце овала круглый рот с толстыми губами образовывал центр губчатого лица, из которого поднимались три желтых глаза на стеблях. Вокруг нижней части тела было множество белых пирамид, предположительно используемых для передвижения. Диаметр тела" должно быть, составлял около десяти футов по меньшей мере в ширину".

—Ramsey Campbell, "The Inhabitant of the Lake"

Это огромное существо в форме слизняка обитает под озером Бричестер в Глостершире, ударным кратером метеорита, на котором Глааки прибыл в 6 веке н. э. Глааки — его имя также было переведено как Гла`аки — создает немертвых рабов, Глаакинов, вводя один из своих металлоидных шипов в жертву. Рассказы об их оживлении привели многих культистов к поклонению Глааки в поисках бессмертия. Глааки может проявляться в другом месте пространства-времени: некоторые египетские мумии носят его шипы, и его видели (или, по крайней мере, называли) вблизи других озер по всему миру, включая озеро Чимагуа в горах Катскилл в Нью-Йорке. Его культ в Бричестере написал Откровения Глааки, большинство копий которых были уничтожены.

Эффекты и способности — Глааки

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при появлении Глааки, автоматически получает -20% на всех бросках(кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Глааки, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму.
РАЗВОПЛОЩЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 50% или выше приводит к исчезновению Глааки с оглушительным взрывом, от которого разлетаются все стекла в радиусе двух миль. Каждый присутствующий персонаж, который провалил бросок Удачи, не может спать в течение 1D4+1 дней и должен делать бросок ОР каждую ночь. Неудача в этом случае означает потерю 1 ОР , поскольку разум свидетеля переполнен видениями ритуального пронзения. Глааки возвращается в свое ближайшее “безопасное убежище”, обычно на дне близлежащего озера или моря, и впадает в состояние оцепенения на неопределенное время.
ИЗГНАНИЕ: Определенные гипергеометрические принципы позволяют отправлять Глааки обратно в его последнее “безопасное убежище”, обычно на дне озера или моря.

Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Глааки, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 1 ВОЛ.
ТЯГА К МЕЧТАМ: Любой, кто спит в радиусе пяти миль от Глааки (который обычно находится на дне озера или водоема), должен каждую ночь проходить тест на ВОЛ. Неудача означает потерю 1D4 ОР и растущее чувство страха. Тех, кто окончательно сходит с ума, тянет к месту упокоения Глааки, чтобы добровольно стать его немертвыми слугами Глаакина.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Глааки может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменяя или преодолевая любые физические ограничения без броска. Он одинаково чувствует себя как дома на поверхности Земли, на дне океана или в облачных морях Сатурна. Большинство атак против глааки не имеют никакого эффекта (но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ГЛААКИН: Глааки всегда сопровождает дюжина или около того немертвых рабов, известных как Глаакин. Эти некогда человеческие существа были заражены сущностью Глааки после того, как их проткнули одним из его шипов.

Ожившие трупы, они медленно разлагаются в скользкие, гнилые туши со свисающей кожей, запавшими глазами и сине-белой кожей. У некоторых до сих пор в груди торчат шипы. Глаакины невосприимчивы ко всем атакам, кроме огня, гипергеометрических источников и оружия с рейтингом летальности 10% или более. Солнечный свет ускоряет их разложение, и они инстинктивно убегают от него; прямой яркий солнечный свет автоматически наносит удар с оценкой летальности, равной количеству лет, в течение которых они были Глаакинами. Все глаакины имеют 12 ОЗ и атакуют, сражаясь с 55% навыком (см. ПРОНЗЕНИЕ).
ПРОНЗЕНИЕ: Любая цель, схваченная и пригвожденная двумя Глаакинами, тащится к Глааки за три хода, если жертва не сбежит. После попадания в Глааки цели разрешается один бросок уклонения на уровне -40%. Если это удается, жертва выскальзывает на свободу и может вести себя нормально. Если это не удается, жертву пронзают одним из металлоидных шипов Глааки и впрыскивают странную жидкость, найденную внутри, нанося урон 2D10. Цель, которая умирает из-за этой атаки, снова восстает как Глаакин.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Итла-шуа

"Но что еще больше озадачило его, заставив почувствовать, что его зрение совершенно испортилось, так это то, что шаг Дефаго увеличился таким же образом и, наконец, покрыл те же невероятные расстояния. Это выглядело так, как будто огромный зверь поднял его вместе с собой и перенес через эти удивительные промежутки времени. Симпсон, который был намного дольше в конечности, обнаружил, что не может преодолеть даже половину пути, прыгнув с разбега".

—Algernon Blackwood, "The Wendigo"

Имя Этого существа означает "Владелец неба" в Гринлан-дике Инуктуне, но Великий Древний более известен в Северной Америке как Вендиго, арктический дух террора и каннибализма. В вавилонских преданиях он фигурирует как Энлиль, у канадских эскимосов - как Сила, у сибирских ко-ряков - как Ина'хителан, а у вампаноагов - как Итака. Обычно его изображают в виде ужасающего или могущественного зверя: быка на Ближнем Востоке, лося или человека с рогами на севере Канады.

Предположительно прикованный к Арктике Храмом Ветров, Итла-шуа похищал несчастных так далеко на юг, как Висконсин или Иран, унося их в небо, в какое-то неизвестное бореальное царство или на плато Ленг. Иногда эти несчастные появляются снова, замерзшие и, казалось бы, упавшие с большой высоты, их ноги обожжены и расплавлены скоростью возвращения. После массового исчезновения и хищничества в Манитобе в 1920-х и 1930-х годах активность Итла-шуа значительно снизилась, что, возможно, связано с возвращением более холодной погоды в Арктике в течение следующих нескольких десятилетий. Когда Арктика снова потеплеет... кто знает?

Эффекты и способности — Итла-шуа

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий, когда Итла-Шуа появляется автоматически при -40% на всех бросках
(кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Итла-Шуа, не может действовать в течение 1D10 ходов, вместо этого таращась в ужасном ужасе на его ужасающую форму.
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 60 % или выше приводит к тому, что Итла-Шуа исчезает с громовым раскатом, вызывая глухоту на 1D4 дня у всех, кто находится поблизости. Каждый ближайший персонаж, который проваливает бросок Удачи, навсегда оглушен и теряет 1/1D4 САН из-за беспомощности.
ИЗГНАНИЕ: Некоторые гипергеометрические принципы позволяют Итла-Шуа должен быть рассеян. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Итла-Шуа, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 4 ВОЛ.
ЗАКРЕПЛЕНИЕ: Итла-Шуа может выбрать цель для закрепления. Эта атака имеет 60%-ный шанс на успех, и ей может противостоять бросок уклонения. При успешном уклонении цель подвергается атаке со смертельным исходом в 10%, когда конечность Итла-Шуа падает на землю сверху, но не может их поднять. Если уклонение не удается, цель сметается, покрывается льдом и сбрасывается с большой высоты, подвергаясь атаке со смертельным исходом 75%. Цель, которая погибает, должна пройти тест на ВОЛ перед смертью. Если это не удается, жертва возвращается как Вендиго (см. ВЕНДИГО).
Цель, которая необъяснимым образом переживает такие ужасы, теряет 1D6/1D20 ОР.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Итла-Шуа может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменяя или преодолевая любые физические ограничения без проверки

Он одинаково чувствует себя как дома на поверхности Земли, на дне океана или в облачных морях Сатурна. По некоторым данным, проявления Итла-Шуа по какой-то причине ограничены Арктикой. Большинство атак против Итла-Шуа не имеют никакого эффекта (но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ВЕНДИГО: Итла-Шуа проходит в сопровождении десятков рабов-нежити, известных как вендиго. Эти некогда человеческие существа были заражены сущностью Итла-Шуа. Ожившие трупы, замороженные и эволюционировавшие, чтобы охотиться и выживать на холоде, эти существа имеют бело-голубую кожу и горящие глаза. (См. ВЕНДИГОВАК на стр.228.)
ПОТЕРЯ ОР: 1D10/1D100.

Ноденс

"А на спинах дельфинов балансировала огромная зубчатая раковина, в которой восседала серая и величественная форма первобытного Ноденса, Повелителя Великой Бездны".

—H.P. Lovecraft "The Strange High House in the Mist"

По-видимому, самый человекоподобный из Древних, Ноденс (или Нуада по-ирландски) был кельтским богом исцеления, охоты и моря. Возможно, ему также поклонялись как Пану под титулом "Владыка Бездны". Главный храм Ноденса процветал в 4 и 5 веках н. э. в Лидни-парке в Глостершире, прямо через реку Северн от Севернфорда и Бричестера. Здесь страдальцы спали в инкубаторах, священных камерах, предназначенных для привлечения снов Ноденов и лечения их болезней. В то время как "седой и первобытный Ноденс" редко появляется в бодрствующем мире, бог остается могущественной силой в "мягких местах", богатых неестественным, таких как Кингспорт, штат Массачусетс.
В некоторых мифах-снах Ноденс командует летающими существами (иногда называемыми "ночными призраками"), которые не боятся даже Ньярлатхотепа. В некоторых сказках говорится, что Ноденс соперничает с Ньярлатхотепом за власть над человеческими снами. Другие говорят, что Ноденс поднимается из океанских глубин в сопровождении сказочных зверей и духов. Люди, которых коснулись Нодены, часто подвергаются нейрологическим изменениям личности - изменениям личности, воспоминаний или умственных способностей - возможно, вызванным воздействием истинной геометрии Сна или Бездны.

Эффекты и способности — Нодены

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Ноденса, автоматически получает -20% на всех бросках(кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Ноденсом, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его потрясающую форму.
ДИСКОРПОРАЦИЯ: Успешная атака неестественного ритуала или неестественной сущности (обычные физические опасности не действуют), которая имеет рейтинг летальности 30% или выше, заставляет Ноденса покинуть физический мир ради Бездны. Каждый присутствующий персонаж, который проваливает бросок Удачи, теряет 1/110 ОР , поскольку их подсознательные мысли заглядывают в глубины Сна, в котором Ноденс борется за превосходство.
ИЗГНАНИЕ: Известно, что некоторые гипергеометрические принципы заставляют Ноденса покидать физический мир ради Бездны. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который освобождает Ноденов, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 2 ВОЛ.
ОБЩЕНИЕ ВО СНЕ: Те, кто контактирует с Ноденсом посредством ритуала или приходя в его присутствие, могут открыть себя для телепатического общения с существом, чтобы получить знания. С тех пор получатель часто видит сны о Ноденсе. Иногда эти сны представляют собой интенсивное общение с Великим Древним и намекают на информацию или неестественные ритуалы, которые Ноденс считает полезными для персонажа. Каждое причастие заставляет просителя терять ОР , как будто он заново сталкивается с Ноденсом. Ноденс может повысить любой навык (даже Неестественный), который ниже 40 % до 40%, или предоставить знания для выполнения любого ритуала, который Великий Древний желает передать. Это знание является мгновенным и постоянным. Такой дар часто сопровождается обязательством, запретом, который побуждает персонажа совершать какие-то действия, которые желает Ноденс. Гейс заменяет одну из мотиваций персонажа. Неспособность выполнить обязательство стоит 0/1 ОР в неделю. Когда обязательство выполнено, его может заменить новая мотивация — или новое обязательство от Nodens может заявить о себе.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Nodens может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменяя или преодолевая любые физические ограничения без броска

Большинство атак против ноденов не имеют никакого эффекта (но см. раздел "ДИСКОРПОРАЦИЯ").
В БЕЗДНУ: Нодensу редко приходится нападать на простого человека. Тот, кто привлечет внимание Старика, должен сделать бросок Удачи взглянуть в глаза Нодену. Запертый
в гипнотической фуге и неспособный предпринять какие-либо действия, персонаж теряет 1D6 ОВ за ход. При нулевом ОВ персонаж исчезает в Бездне. Можно ли убедить Ноденса освободить персонажа и как этот опыт меняет персонажа, зависит от Обработчика.
ПОТЕРЯ ОР: 1/1D10.

Ньярлатхотеп

"И сквозь это отвратительное кладбище вселенной доносится приглушенный, сводящий с ума бой барабанов и тонкий, монотонный вой богохульных флейт из непостижимых, неосвещенных покоев вне Времени; отвратительный стук и свист, на котором медленно, неуклюже и нелепо танцуют гигантские, мрачные высшие боги - слепые, безгласные, безмозглые горгульи, чья душа — Ньярлатхотеп".

—H.P. Lovecraft, "Nyarlathotep"

Ньярлатхотеп постоянно действует, чтобы уничтожить человечество — или, возможно, развить его, чтобы оно было достойно Великих Древних. Ползучий Хаос пробудил Культ Трансцендентности, основал Судьбу и вдохновил Каротехию — и это было всего за 25 лет. В 19 веке Ньярлатхотеп породил культы Звездной Мудрости в Провиденсе и других местах как Призрак Тьмы. В 17 веке Темный Человек возглавлял шабаши ведьм на двух континентах. В Древнем Египте он правил как Нефрен-Ка, Черный фараон, чьи деяния "привели к тому, что его имя было вычеркнуто из всех памятников". Формы Ньярлатхотепа появляются по всему миру, везде, где человеческое страдание или высокомерие приветствуют бесчеловечное.
Ньярлатхотеп - Могущественный Посланник, душа и вестник Азатота, переводящий удары Султана Демонов в мерзкие действия. Он командует ми-го, которые считают себя одними из "Миллиона избранных Ньярлато-тепа", и обрушивает ужасы на тех, кто противостоит его прихотям.

Согласно наиболее полному описанию веры Ньярлатхотепа, "De Vermis Mysteriis" Людвига Прина, Ньярлатхотеп придет к человечеству в Конце Времен, будет творить чудеса, вдохновлять толпы и поднимать затонувшие континенты, когда "безумные полярные сияния" разрушат города. Эксперты Дельта Грин не обязательно верят каждой строфе Принна, но, учитывая то, что Ньярлатхотеп совершает в тайне, открытое возвращение Черного фараона следует рассматривать не иначе как апокалиптическую угрозу конца цивилизации. И Дельта Грин понятия не имеет, как это остановить.

Effects and Abilities—Nyalathotep

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Ньярлатхотепа, автоматически получает -20% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Ньярлатхотепом, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого таращась в ужасе от его подавляющего, ужасающего присутствия.
ДИСКОРПОРАЦИЯ: Если Ньярлатхотеп проявился в форме, уязвимой для физического вреда (всегда зависит от Обработчика), попадание с рейтингом летальности 50% или выше приводит к тому, что Ньярлатхотеп рушится — только для того, чтобы снова подняться в еще более ужасной форме, стоящей всем зрителям 1D10/1D100 ОР, и исчезнуть, смеясь, в небе.
ИЗГНАНИЕ: Известно, что некоторые гипергеометрические принципы заставляют Ньярлатхотепа уходить, не причиняя дальнейших ужасов. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Ньярлатхотеп, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 2 ВОЛ.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Ньярлатхотеп может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, меняясь или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак против Ньярлатхотепа не имеют никакого эффекта (см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ТЫСЯЧА МАСОК: Ньярлатхотеп был известен проявляться в бесчисленных формах, одних человеческих или человекоподобных, а других совершенно чудовищных. Часто ничто в его внешнем виде или действиях не говорит о том, что это еще одна грань Ползучего Хаоса. Во всех формах его наиболее распространенной целью, по-видимому, является содействие общению разумных существ со слепой, идиотской волей Азатота.
НАШЕПТАННЫЕ СЕКРЕТЫ: Ньярлатхотеп иногда украшает человеческие умы невероятными откровениями.

Иногда они намекают на информацию или неестественные ритуалы, которые Ньярлатхотеп считает полезными для персонажа. Часто кажется, что Ньярлатхотеп наслаждается простым потрясением человеческого разума, который узнал слишком много. Каждое откровение заставляет просителя терять ОР, как будто он заново сталкивается с Ньярлатхотепом. Ньярлатхотеп может повысить любой навык (даже Неестественный), который ниже 40 % до 40 %, или предоставить
знания для выполнения любого ритуала, который Великий Древний желает передать. Это знание является мгновенным и постоянным.
ПОТЕРЯ ОР: Варьируется от 0 до 1/1D10 до 1D10/1D100.

Ньогта

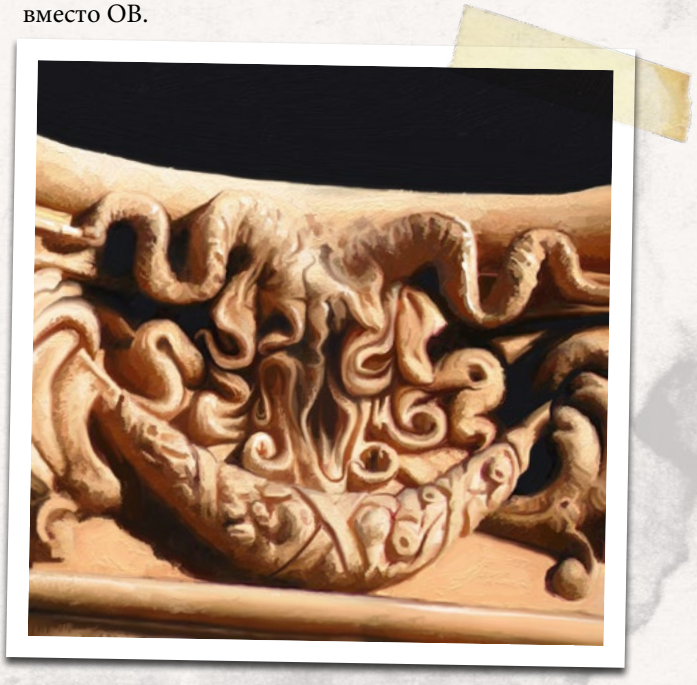
"Люди знали его как Обитателя Тьмы, этого брата Древних по имени Ниогта, того, чего не должно быть. Его можно вызвать на поверхность Земли через определенные тайные пещеры и трещины, и колдуны видели его в Сирии и под черной башней Ленга; из грота Танг в Татарии он пришел, чтобы принести ужас и разрушение среди павильонов великого хана. Только закольцованным крестом, заклинанием Вач-Вирадж и эликсиром Тик-оун он может быть изгнан обратно в темные пещеры скрытой скверны, где он обитает".

—Henry Kuttner, "The Salem Horror"

Предположительно порождение Цатоггуа, Ниогтха изображается в скульптурах и мозаиках как темное, аморфное, червеобразное существо с серповидными рогами. Он проявляется из подземных ям, черный и студенистый, с тошнотворным, мускусным, рептильным запахом. "То, чего не должно быть" открывает гипергеометрические туннели для своих почитателей, включая некоторых упырей и культ салемских ведьм. Это дает некоторым преданным слугам неестественную устойчивость, такую как невосприимчивость к огню и способность подниматься из могилы спустя столетия в виде сморщенной мумии. Форма креста или анкха наводит ужас на таких слуг, а кол, вонзенный в сердце, удерживает человека в подобии смерти — до тех пор, пока кол не будет удален.

Эффекты и способности — Nyogtha

АУРА СИЛЫ: Любой человек в присутствии Ниогты автоматически получает -20% на всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Ниогтой, не может действовать в течение 1D4 ходов, вместо этого тараща глаза в ужасе.
СЛИЯНИЕ: Вызванный ритуалом в глубокой яме, Ниогтха делает 2D4 хода, чтобы появиться. Сначала появляется его зловонный запах, затем черные усики, затем первые намеки на его студенистую массу. Он появляется на открытом воздухе только в
темноте ночи, питается живыми существами до тех пор, пока его голод не будет утолен или не взойдет солнце, а затем уходит в свою непостижимую бездну.
ПОТРЕБЛЕНИЕ: Полностью высвобожденная для питания, Ниогта движется с ужасающей скоростью и поглощает в себя живое. Один раз за ход он пожирает все живое в радиусе 10 метров с оценкой летальности 10%. Жертвы, убегающие в автомобиле, могут убежать, но те, кто идет пешком, не могут долго надеяться убежать от него. Каждый ход жертва может попытаться выполнить легкоатлетический бросок или увернуться, чтобы спринтовать вне досягаемости. Смогут ли они сбежать, зависит от Обработчика.
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака взрывчатым веществом с рейтингом летальности 50% или выше разрушает физическую форму Ниогты. Великий Древний уходит неохотно: каждый присутствующий персонаж теряет ОР и должен сделать бросок Удачи. Если бросок Удачи не удался, жертва подвергается воздействию кусочка Ниогты, получая урон 1D6 и теряя 1D6 ОВ . При ПРОВАЛЬНОМ броске Удачи жертва получает урон 2D6 и теряет постоянный ВОЛ вместо ОВ.



ИЗГНАНИЕ: Определенные гипергеометрические принципы загоняют Ниогту обратно в глубины. Для этого требуется доступ
или знание ритуала, который отменяет Ньогту, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 2 ВОЛ. Один ритуал, описанный в "Некрономиконе", представляет собой вариант Закрытия Бреши, для активации которого требуется всего три хода. Для этого требуется размахивать анкхом, произносить краткое заклинание Вач-Вирадж и выбрасывать чрезвычайно редкое соединение, называемое эликсиром Тиккуна, которое разъедает вещество Ниогты на большие куски, пока Древний не отступит.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Ниогта может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, меняясь или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак на Ниогту не имеют никакого эффекта (но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Ку-Тугква

"Больше всего меня напугала эта пылающая колонна; вулканически извергающаяся из глубин, глубоких и непостижимых, не отбрасывающая теней, как должно быть здоровое пламя, и покрывающая азотистый камень сверху отвратительной, ядовитой зеленью. Ибо во всем этом бурлящем пламени не было тепла, а только липкость смерти и разложения".

—H.P. Lovecraft, "The Festival"

Имя Ку-Тугква происходит от южного пайута, означающего "ночь (или темнота) от огня", и оно выглядит как огромный сгусток отвратительного пламени или как скопление более мелких разумных плазм. Некоторые источники описывают Ку-Тугкву как гангренозное пламя, которое пожирает, не предлагая тепла или комфорта света. В североамериканском мифе его традиционным домом является звезда Фомальгаут, к которой привязано Колесо медицины Бигхорна в Вайоминге, по крайней мере, с 1050 года н. э. В Мезоамерике он был известен как Сюхтекутли, "Господь Сюха". Так называемые "огнепоклонники" доисламского Ближнего Востока, возможно, включали некоторых культистов Хештоги, возможно, руководимых "существами бездымного огня".

известный им как джинн, а другим ученым как ифриты, а теософам как Дети Огненного Тумана (см. ИФРИТЫ на стр.207). Большинство его современных явлений можно проследить до отдельных последователей, а не до непрерывной культовой деятельности; но некоторые агенты Delta Green и ГРУ SV-8 сообщили о намеках на иранскую программу оккультных исследований, которая неприятно пересекается с его ядерными усилиями.

Эффекты и способности — Ку-Тугква

АУРА СИЛЫ: Любой человек в присутствии Ку-Тугквы автоматически получает -20% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Ку-Тугквой, не может действовать в течение 1D8 ходов, вместо этого тараща глаза в ужасе.
ПОТРЕБЛЕНИЕ: Ку-Тугква появляется на Земле из области призыва и расширяется, чтобы потреблять всю близлежащую материю. На первом ходу взрывные огни Ку-Тугквы и вихри проказы чернеют и пожирают радиус 10 метров с летальностью 10%. С помощью броска уклонения жертва может убежать за пределы досягаемости голодного пламени. За каждый ОЗ, который живое существо теряет от огня Ку-Тугквы, существо также теряет 1 ОВ, а пламя Ку-Тугквы добавляет один метр в радиусе и 1% летальности. На 100 метрах и 100% он стабилизируется в размерах и летальности, но продолжает питаться ОЗ и ОВ до тех пор, пока не будет дискорпорирован или удален.
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака взрывчатым веществом с показателем летальности 70% или выше рассеивает пламя Ку-Тугквы. Великий Древний уходит неохотно: каждый присутствующий персонаж теряет 1D6 ОВ и равное количество ОР и должен сделать бросок Удачи. Если бросок удачи не удался, жертва теряет постоянный ВОЛ вместо ОВ.
ИЗГНАНИЕ: Известно, что некоторые гипергеометрические принципы заставляют Ку-Тугкву перестать проявляться в призыве, используя древние силы для сдерживания и повторного захвата своей силы в центре вселенной. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Ку-Тугкву, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 7 ВОЛ.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Ку-Тугква может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, меняясь или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак против Ку-Тугква не имеют никакого эффекта
(но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Шуб-Ниггурат

"Я...! Шуб-Ниггурат! Как мерзость познаете вы Их. Их рука у вашего горла, но вы не видите Их; и Их жилище даже одно с вашим охраняемым порогом".

—H.P. Lovecraft, "The Dunwich Horror"

Некоторые говорят, что Шуб-Ниггурат является порождением Азатота и Тьмы, и его почитают во всем космосе словами, которые переводятся для человеческих ушей как "Черный лесной козел с Тысячью Детенышей". Крик "Я! Шуб-Ниггурат!" звучит на неестественных церемониях и ритуалах и даже отпечатывается на их жертвах. Это имя, похоже, имеет какую-то глубокую связь с чувством или, возможно, с восприятием. Дельта Грин не смогла проследить это в археологических записях до 10 века до н. э., когда вавилонские маги отчаянно вырезали призыв к "Сияющей Ужасной Тайне Земли", Шуба-Нигур-Ураш, на шумерском, уже древнем языке. Шумерские тексты до времен Гильгамеша называли ужасного Маш-Нги, слова, означающие как "черный козел", так и "вещий сон". Это существо позже было замаскировано под богиню Нингаль ("Великая госпожа").

Некоторые говорят, что Шуб-Ниггурат присутствовал, независимо от того, признавался ли он открыто или непреднамеренно вызывался, на ритуалах плодородия на протяжении всей человеческой истории. Ми-го поддерживают великое святилище Шуб-Ниггурата на Луне. Жрецы К'Ньяна и Му поклонялись ему. Астарта, Кибела, Фрейя, Дурга, Коатликуэ, Хаумеа — все они были масками для Шуб-Ниггурата, как и ряд богов, от Осириса до Волтумна и Макемаке. Традиция относится к Шуб-Ниггурат как к женщине, но Черный Козел превосходит пол.

Токсичная и искаженная фертильность Шуб-Ниггурата включает психоактивную органику, гормоны роста и всевозможные экзотические биологические вещества. Плохо осведомленные исследователи технологий Марша и различные культы робко (или нетерпеливо) сосут сосок Шуб-Ниггурата, чтобы получить доступ к токсинам, эликсирам или воротам во внутреннее пространство. Как только споры или выделения Шуб-Ниггурата попадают в человека, этот человек становится частью божьего сада, который можно выращивать или собирать по желанию.

Действительно, некоторые считают, что Шуб-Ниггурат всегда был частью человечества — или все наоборот? По меньшей мере полдюжины культов Шуб-Ниггурата вошли в бизнес здорового питания за последнее столетие, и успешная добавка к растениям, полученная из Шуб-ниггурата, широко распространена в американской пищевой цепочке. У Черного Лесного Козла могут быть миллионы Детенышей, которые просто еще не получили генетического послания.

Эффекты и способности —Шуб-Ниггурат

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Шуб-Ниггурата, автоматически получает -40% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Шуб-Ниггуратом, не может действовать в течение 1D10+2 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму и его подавляющее, ужасающее присутствие.

РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 70% или выше приводит к тому, что Шуб-Ниггурат взрывается отвратительным брызгом слизи и осколков. Каждый присутствующий персонаж, который проваливает бросок удачи, проигрывает 1D6/1D20 ОР, когда ужасающая сила Шуб Ниггурата проходит через них и возвращается в скрытые, зеленые районы, чтобы реформироваться. Такое восстановление занимает месяцы.

ИЗГНАНИЕ: Известно, что некоторые гипергеометрические принципы приводят к тому, что Шуб-Ниггурат перестает проявляться в призыве, используя древние силы для сдерживания и повторного захвата его. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Шуб-Ниггурат, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 5 ВОЛ.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Шуб-Ниггурат может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменяя или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак против Шуб-Ниггурата не имеют никакого эффекта (но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").

ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТЬ: Шуб-Ниггурат может фокусировать, мутировать, улучшать или иным образом изменять любую жизненную систему по своему желанию. Он может постоянно увеличивать характеристики и ОЗ, вносить постоянные биологические изменения, поглощать, потреблять или продлевать жизнь. Такие изменения широко варьируются по воздействию и эффекту, но грубые физические изменения обходятся как минимум в 1/1D6 ОР. Человечество выживает в своем нынешнем состоянии, избегая внимания Древнего.

ПОТЕРЯ ОР: 1D10/1D100.

Тлече-Нака

"Нехорошо, что земные боги оставляют свои троны пауку, чтобы он вращался, а их царство - Другим, чтобы они правили в темной манере Других".

—H.P. Lovecraft, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

Великий Паук Тлече-Нака предположительно является спутником или соперником Цатоггуа в цикле гиперборейских мифов. Его название связано с пуэбло "Бабушка-паук" Цече-Нако. Тлече-Наке также поклонялись в Финикии и Лидии под именем Омфале, возможно, связанным с греческим омфа-лос, или "пупом мира". Пурпурные пауки Ленга могут быть его порождением, и он может обитать под этим плато. Его сети предположительно соединяют все измерения; его "паучья форма" может быть просто оккультным кодом (или невежественным мифотворчеством) гиперпространственной сущности.

Эффекты и способности — Тлече-Нака

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Тлече-Нака, автоматически получает -40% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОРза столкновение с Тлече-Накой, не может действовать в течение 1D10+2 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму и его подавляющее, ужасающее присутствие.
РАЗРУШЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 50% или выше приводит к тому, что Тлече-Нака взрывается отвратительным брызгом слизи и осколков. Каждый присутствующий персонаж, который проваливает бросок Удачи, теряет 1D4/1D6 ТЕЛ, так как они покрыты ядовитыми, ядовитыми испарениями. Бессмертная энергия Тлече-Нака отступает в соседнее измерение и восстанавливается через недели, месяцы или годы.
ИЗГНАНИЕ: Известно, что некоторые гипергеометрические принципы заставляют Тлече-Наку перестать проявляться в призыве, используя древние силы для сдерживания и повторного захвата его силы. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Тлече-Наку, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 3 ВОЛ.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Тлече-Нака может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, изменение или преодоление любых физических ограничений без броска. Большинство атак против Тлече-Нака не имеют никакого эффекта ((см. РАЗДЕЛЕНИЕ).
ЯД: Тлече-Нака может ужалить одну цель ядовитой атакой с летальностью 80%. После смерти цель буквально растворяется в студенистой, дымящейся слизи, стоящей всем близлежащим 1D4/1D8 ОР.
ЗАХВАТ: Тлече-Нака может захватить любую цель в радиусе пяти метров, пронзив ее тонкими, огромными конечностями. Эта атака автоматически поражает выбранную цель с рейтингом летальности 60 %. От этой атаки невозможно уклониться.
СЕТЬ: Тлече-Нака может поражать близлежащие цели сетью диаметром десять метров, для разрыва которой требуется 10 л.с. урона. В то время как перепончатые, все действия по этой цели составляют -40%.
ПОТЕРЯ ОР: 1D10/1D100.

Цатоггуа

"Именно из Н'каи пришел ужасный Цатоггуа — вы знаете, аморфное, похожее на жабу божество-создание, упомянутое в Пнакотических рукописях, Некрономиконе и цикле мифов Комориома, сохраненных верховным жрецом Атлантиды Кларкашем Тоном".

—H.P. Lovecraft, "The Whisperer in Darkness"

Некоторые в Дельта-Грин считают, что нынешнее место отдыха Цатоггуа, если предположить, что оно соответствует земным координатам, является пещерой-сводом Н'Каи, примерно в 5,5 километрах ниже Оклахомы. Возможности его физического присутствия на континентальной территории США более чем достаточно, чтобы повысить уровень угрозы Цатоггуа, но становится все хуже. У сущности есть репутация (у фон Юнца, и особенно в Гиперборейской книге Эйбона) охотно делиться (или делиться, или спорить) гипергеометрическими знаниями с сумасшедшими искателями. Цатоггуа, как говорят, самый доступный из Древних, почитается многими колдунами, некоторые из которых обладают огромной силой.

В Книге Эйбона утверждается, что Цатоггуа прибыл на Землю раньше Ктулху, возможно, с Сатурна. Аль-Хазред называет Цатоггуа одним из "земных" Великих Древних и описывает его заклинание черным, "хуже, чем бесформенное" инопланетное "звездное отродье" после их прибытия в Н'Кай с планеты Китамил. Н'Кай следует образцу многих мифологических подземных миров, лежащих под меньшим адом, в данном случае "красным светом Йота". Некоторые оккультные тексты помещают Йота и Н'Кай под регионом, простирающимся от Гренландии до Германии, подразумевая либо беспрецедентную естественную систему трещин в коре Северного полушария, либо гипергеометрический компонент архитектуры Н'Каи. Другие рассказы помещают красный Йот и черный Н'Кай под освещенным синим светом К'н-Яном, который простирается под американским средним западом. В любом случае результатом является то, что культ Цатоггуа носит глобальный характер. Цатоггуа был назван цадогвой в Уганде, саактоком у гренландских инуитов, садогова у алгонкинских племен и Тиравой у пауни. Они описывают Тсатоггуа как бесформенный и изменчивый, черный как смоль или (для пауни) невидимый. Это в целом соответствует описаниям "звездного отродья" Китамила и изображению Цатоггуа в "Некрономиконе".

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ В ОКЛАХОМЕ

YELLOW CARD

Начиная с 2009 года, число землетрясений (магнитудой 3,0 и выше) в Оклахоме резко возросло с менее чем 2 в год до почти 900 только в 2015 году. Экологи и некоторые ученые обвинили подземные толчки в гидроразрыве и глубоком удалении сточных вод с нефтяных месторождений - версия истины, которую поощряет Delta Green. Но многие из этих землетрясений, в том числе землетрясение магнитудой 5,6 в Праге, штат Оклахома, в 2011 году, происходят из гораздо более глубоких слоев земной коры, чем когда-либо достигали трещины или сточные воды. До сих пор землетрясения почти устрашающе обходили область насыпи вблизи Бингера и Гидро, которая, как считается, находится выше К'н Яна, возможно, потому, что первобытный город Цатх содержит стабилизирующую геометрию. Руководители программы Delta Green подумали о том, чтобы отправить одного или двух сейсмологов Геологической службы США в Оклахому, чтобы посмотреть, расширяется ли Н'Кай или просыпается Цатоггуа. До сих пор риски, связанные с такой миссией, перевешивали ее срочность.

ALONG THIS LINE

Статуи галло-римского бога Садоки и овернского культового божества Садоги следуют гиперборейской традиции, изображая приземистое чудовище, похожее на жабу или летучую мышь, покрытое густым мехом. Это соответствует ацтекскому Тлальтекут-ли, "Владыке Земли", происходящему от ольмекского бога-жабы земли и вечности, часто изображаемого с ушами летучей мыши. Различные ученые говорят, что Цатоггуа покрыта "имитацией" меха, что она сидит так лениво, что питается только жертвоприношениями даже во время сильного голода, и что она меняет форму в соответствии со своими непостижимыми потребностями.
У Цатоггуа есть несколько новых или меньших аватаров, о которых мало что известно: Ябу, Оссадагова, Зилфагуа и так далее. Есть некоторые свидетельства того, что ми-го поклоняются — или, по крайней мере, стремятся успокоить — это существо, находясь на Земле.

Эффекты и способности — Цатоггуа

AURA OF POWER: Encountering Tsathoggua's loathsome form—a huge, slumbering, bat-headed monstrosity—costs the SAN loss listed below, even when it sleeps. Any human present when Tsathoggua fully awakens is automatically at –20% on all rolls (except SAN). A character who fails the SAN roll for encountering Tsathoggua cannot act for 1D6 turns, instead goggling in abject terror.

DISCORPORATION: A successful attack with a Lethality rating of 40% or higher causes Tsathoggua to dissipate, as if fading from the dimensions experienced by humanity. Each character present who fails a Luck roll loses 1/1D6 SAN and is marred by the mark of Tsathoggua, a never-healing brand of raw flesh that looks like a stylized eye and permanently reduces the victim's CON by 1 point; what further effects it has are up to the Handler. Tsathoggua then loiters in adjacent dimensions before resuming corporeal form at the next full moon.

DISMISSAL: Certain hypergeometric principles allow Tsathoggua to be lulled into a torpor and banished, for an unknowable amount of time, into unseen dimensions. This requires access to or knowledge of a ritual that dismisses Tsathoggua, a successful activation roll, and the permanent expenditure of 2 POW.

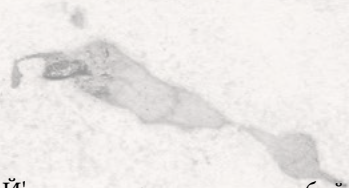
FUNDAMENTAL CONTROL: Tsathoggua can change scale, mass, and molecular order at will, growing, shrinking, changing, or transcending any physical limitation without

Большинство атак против Цатоггуа не имеют никакого эффекта
(но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ГОЛОД: Иногда Цатоггуа шевелится, чтобы схватить ближайшую цель (в радиусе пяти метров) и съесть несчастную жертву целиком. Цель может попытаться сделать один бросок уклонения -20%, чтобы избежать огромного когтя. Неудача означает смерть.
ЗАСТОЙ: Цатоггуа обычно пребывает в оцепенении, невосприимчив почти ко всем взаимодействиям (даже к атакам с рейтингом летальности), за исключением того, что по непостижимым причинам может заинтересовать Великого Древнего.
ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ ОБЩЕНИЕ: Те, кто контактирует с Цатоггуа посредством ритуала или прибывая в его присутствие, могут открыть себя для телепатического общения с существом, чтобы получить знания. Каждое причастие заставляет просителя терять ОР, как будто он заново сталкивается с Цатоггуа. Цатоггуа может повысить любой навык (даже Неестественный), который ниже 40 % до 40 %, или предоставить знания для выполнения любого ритуала, который Великий Древний желает передать. Это знание является мгновенным и постоянным.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Й'голонак

"За пропастью в подземной ночи проход ведет к стене из массивных кирпичей, а за стеной возвышается Й'голонак, которому служат изодранные безглазые фигуры тьмы. Он долго спал за стеной, и те, кто ползает по кирпичам, ползают по его телу, никогда не зная, что это Й'голонак; но когда его имя произносят или читают, он выходит, чтобы ему поклонялись или чтобы накормить и принять облик и душу тех, кем он питается. Ибо те, кто читает о зле и ищет его форму в своих умах, призывают зло, и поэтому Й'голонак может вернуться, чтобы ходить среди людей..."

—Ramsey Campbell, "Cold Print"



Й'голонак представляет собой худшую угрозу безопасности во многих отношениях, чем Цатоггуа или Ктулху. Он, по-видимому, активно стремится развращать и влиять на поведение людей, прокладывая пути для привлечения дегенератов на свою службу. Любой, кто прочитает хотя бы страницу или, возможно, отрывок,

начиная с двенадцатого тома Откровений Глааки становится открытым для владения Й'голонаком. Перспектива развращенного социопата с силами Великого Древнего буквально апокалипсична.
По какой-то причине Й'голонак не может просто вырваться из своей человеческой оболочки и править Землей; в мифе он обитает за бесконечной стеной из массивных кирпичей. Вероятно, он ищет точный человеческий "ключ", чтобы отпереть свою тюрьму; пока он ищет, Дельта Грин работает над тем, чтобы уничтожить рычаги по эту сторону стены. К счастью, одержимые, потные приверженцы Й'голонака почти всегда ужасны в установлении человеческих связей, необходимых для создания эффективного культа; они действуют в одиночестве, скрытно.
В снах и видениях Й'голонак предстает тучным или дряблым человеком без головы. На ладонях его рук видны влажные зубастые рты. Его человеческие хозяева также в конечном итоге принимают похожий облик (его женские хозяева иногда меняют пол, но не всегда); его самые могущественные или многообещающие рабы могут менять форму с человеческой на чудовищную и обратно.
Архетипическая фигура Й'Голонака встречается во всем человеческом искусстве, от безголовой петроглиф с раздутым пенисом, найденный в пещерах Калабера на Сайпане в Мари-Анасе, до безголовых Блеммес, представляющих обжорство в средневековом христианском искусстве, до иконы Асефаля сюрреалиста Жоржа Батая. Очевидно, что у Й'голонака были пути в мир до того, как в 1925 году появился двенадцатый том Глааки.
Легендарные безголовые людоеды также появляются по всему миру: акефалы Геродота, Эвайпано-ма в Гвиане, Человек-Без-Головы из Хидатсы, шотландский убийца с шоссе Колуинн гун Чинн, Ч-эм чог из Тибета. Современные культы в Калькутте и Гуанчжоу представили Й'Голонак в образах окровавленной и безголовой индуистской богини безудержной сексуальности Чиннамасты и китайского музыканта-гиганта Син Тяня. Оккультисты, которые изучают греко-египетские папирусы, описывающие "Нерожденного" или "Безголового" Осорронофриса, могут искать "знание Святого Ангела-Хранителя", но оказываются на коленях перед Й'Голонаком, потратив десятилетия и состояния на поиски Имени, которое обрекает их.

Учитывая, что чтение даже параграфа знаний об И'голонаке может привести к чудовищному обладанию, неудивительно, что Дельта Грин знает еще меньше о происхождении или природе этого Великого Древнего, чем о других. Здесь, если вообще где-либо, легендарное изречение Дельты Грин "сжигать перед чтением" имеет полный смысл.

Эффекты и способности — Й'Голонак

АУРА СИЛЫ: Любой человек, присутствующий при проявлении Й'голонака (либо в его родной форме, либо в качестве аватара в форме Й'голонака), автоматически получает -20% во всех бросках
(кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Й'голонаком, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого таращась в ужасе на его чудовищную форму.
АВАТАР: Й'голонак чаще всего действует через обладание человеческой целью (см. СЛОВА). Он может маскироваться под обычного человека, используя тело как марионетку, в которой его невозможно обнаружить. Или же он может выбрать полное проявление в своей форме Й'голонака. Поступая таким образом, он наносит ущерб ОР и проецирует свою АУРУ СИЛЫ. Тело аватара раздувается, поглощает голову, пробивается сквозь одежду и начинает светиться. Ладони его рук превращаются в пасти, окруженные акульими зубами, которые наносят 1D8+2 очка
урона, один раз за ход, если только жертва не сделает бросок уклонения. Человеческий аватар Й'голонака невосприимчив ко многим атакам, но может быть дискорпорирован успешной атакой с рейтингом летальности 10% или выше или различными гипергеометрическими принципами (см. ИЗГНАНИЕ). При этом остается человеческий труп аватара.
ДИСКОРПОРАЦИЯ: истинная форма Й'Голонака (см. ЗАХВАЧЕННЫЙ) может быть дискорпорирована при успешной атаке с рейтингом летальности 60% или выше. Его форма разрушается сама по себе и пробивает дыру в пространстве-времени. Все персонажи поблизости должны делать броски удачи. ПРОВАЛ указывает на то, что персонаж унесен в дыру и исчез навсегда. Все остальные атаки не оказывают никакого влияния на истинную форму Й'голонака. Истинная форма Й'голонака полностью восстанавливается через несколько месяцев.
ИЗГНАНИЕ: Определенные гипергеометрические принципы позволяют изгнать Й'голонака. Для этого требуется доступ к или знание ритуала, который освобождает Й'голонака, успешный бросок активации и постоянные расходы 1 ВОЛ.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Истинная форма Й'голонака (см. ЗАХВАЧЕННЫЙ) может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по желанию,

растет, сжимается, меняется или преодолевает любые физические ограничения без броска. Хотя он обладает фундаментальным контролем, этой способности недостаточно, чтобы позволить ему вырваться из тюрьмы, в которой он остается в ловушке. Кто-то, находящийся в его физическом присутствии и способный нанести удар, обнаружит, что большинство атак против Й'голонака не имеют никакого эффекта(но см. РАЗОБЩЕНИЕ).
В ЛОВУШКЕ: истинная форма Й'голонака остается в ловушке в неизвестном месте, как говорят, в подземном месте за огромной кирпичной стеной.
СЛОВА: Й'голонак обычно получает доступ в мир людей через определенный отрывок в двенадцатом томе Откровений Глааки. Человек, который читает эту книгу, может стать одержимым сосудом Й'голонака (см. АВАТАР). Постигнет ли эта участь любого, кто достаточно читает, или только тех, чьи жестокие пристрастия предрасполагают их к влиянию Й'голонака, неизвестно.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Йиг

"Похоже, что Йиг, бог-змея племен центральных равнин — предположительно, первичный источник более южного Кецалькоатля или Кукулькана — был странным, полуантропоморфным дьяволом в высшей степени произвольного и капризного характера. Он не был полностью злым и обычно был довольно доброжелателен к тем, кто оказывал должное уважение ему и его детям, змеям; но осенью он стал ненормально голодным, и его пришлось прогнать с помощью подходящих обрядов".

—H.P. Lovecraft and Zealia Bishop, "The Curse of Yig"

Поклонение Отцу Змей, широко распространенное среди равнинных народов Северной Америки, вероятно, произошло от культа Йига в К'Ньян. То же самое может быть источником культов бога-змея Кулькулкана и Кецалькоатля в Мезоамерике. Отличить "обычные" змеиные ритуалы, такие как одержимость Дамбаллой в Вуду или пятидесятничество со змеями в Теннесси, от преднамеренного культизма Ига трудно без преднамеренного проникновения и длительного наблюдения.

Если даже часть змеиных культов и змеиных богов на протяжении всей человеческой истории представляют поклонение Йигу, то Это, безусловно, самый распространенный из Великих Древних культов. Йиг может быть символом души народа змей, вознесенным до космической силы их колдовством, или гигантским самоосознающим оружием, развернутым ми-го или лемурийцами против Гатанотоа. Независимо от своего происхождения, он жестоко мстит тем, кто посягает на его змеиные аватары.

Эффекты и способности — Йиг

АУРА СИЛЫ: Любой присутствующий человек, когда Йиг проявляется как гигантский змеегуманоид, автоматически получает -20% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОР за столкновение с Игом, не может действовать в течение 1D6 ходов, вместо этого в ужасе уставившись на его змеиную форму.
УКУС ИГА: Гуманоидная форма Ига наносит удар так быстро, что все попытки увернуться составляют -20%. Любой бросок, кроме 100, является успешным ударом, наносящим урон 2D10 и вводящим яд со смертельным исходом 40 % со скоростью один час и без противоядия. (См. ЯД И БОЛЕЗНЬ на странице 60 Руководства Агента.)
ДЕТИ ЙИГА: проявлению Йига предшествуют его дети: огромные ядовитые змеи. Некоторые слухи указывают на то, что эти существа могут эволюционировать не только в змей. У детей Ига 12 ОЗ и 1 Броня, и они атакуют ядовитым укусом, который наносит урон 1D6, а также впрыскивают яд со смертельным исходом 15 % со скоростью один час и без противоядия. В отличие от обычных змей, дети Йиг порочны и направляют свой гнев на тех, кто оскорбил их бога. Те, кто уничтожает порождение Йига, должны сделать бросок Удачи; неудача указывает на то, что они попали под пристальное внимание бога-змеи (см. ПРОКЛЯТИЕ ЙИГА).
ПРОКЛЯТИЕ ЙИГА: Любой, кто уничтожает потомство Йига и проваливает бросок Удачи, теряет 0/1D4 ОР и в течение нескольких дней или недель его преследуют сны о том, что его съедают змеи и рептилии. В неудачном броске Удачи Йиг появляется и лично приходит, чтобы забрать долг.
ДИСКОРПОРАЦИЯ: форма Йига может быть дискорпорирована при успешной атаке с рейтингом летальности 40% или выше. Его форма разлетается на ядовитые кусочки, и все присутствующие должны сделать броски Удачи. Неудача указывает на то, что персонаж поражен ядом летальности 10 % со скоростью 1D4 часа и без противоядия. Все остальные атаки не имеют никакого эффекта. Йиг восстанавливает полностью за несколько месяцев.

ИЗГНАНИЕ: Определенные гипергеометрические принципы позволяют изгнать Йига. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Иг, успешный бросок активации и постоянные расходы 1 ВОЛ.
ПОТЕРЯ ОР: 1D6/1D20.

Йог-Сотот

Йог-Сотот, Все-в-Одном, обитает в промежутках между измерениями; некоторые говорят, что суперструны М-теории изгибаются вокруг ее скоплений сфер. Некрономикон описывает его как "Ключ к Вратам, через которые встречаются Сферы". Йог-Сотот охраняет и контролирует все переходы с одного плана существования на другой, как Ключ, так и Врата. Он сочетает в себе оккультные концепции Наблюдателя на Пороге и Открывателя Пути, подразумевая, что для достижения истинной оккультной силы нужно как молиться, так и победить Йог-Со-тота. Йог-Сотот существует во все времена и пространства, что приводит к его арабскому прозвищу Тавиль ат-'Умр, "долгожданный жизни". Тем не менее, по крайней мере здесь и сейчас, его квазиматериальное присутствие на Земле остается ограниченным несколькими моментами и метрами: канун мая и Хэллоуин определенных лет, внутри нескольких мегалитических кругов.
Для человеческих магов Йог-Сотот предлагает власть над жизнью и смертью: маг Джозеф Карвен призвал Йог-Сотота, чтобы узнать не только о том, как воскрешать мертвых, но и о том, как сохранить свою жизненную силу в своих основных солях и организовать свое воскрешение. Это была лишь часть урожая знаний, которые искал круг Карвена.
Культисты Йог-Сотота получили доступ в прошлое и в невозможные царства через окна и магические шары. Как и все космические боги, Йог-Сотот имеет активный культ среди ми-го, которые знают его как "Beyond-One", и среди других инопланетных существ, таких как парообразные эгрегоры спиральных туманностей. Древние Нечто, однако, боялись его, возможно, связывая его светящиеся шары со своими собственными сферическими врагами, шогготами. Или, возможно, в какой-то момент своей эры экспериментов они воплотили аватара Йог-Сотота вблизи Южного магнитного полюса; В подавленном отчете Дайера об антарктической экспедиции 1930 года в Мискатонике был свидетель, кричавший о Йог-Сототе и "прото-шог-готах". В 1912 году Элайджа Уотли вывел Йог-Сотота со своей дочерью Лавинией во время короткого момента
соприкосновения между богом и Сентинел-Хиллом близ Данвича. Только быстрые и удачные действия группы ученых помешали сыновьям-близнецам Лавинии призвать своего отца очистить планету от простой материальной жизни.

Эффекты и способности — Йог-Сотот

АУРА СИЛЫ: Любой человек в присутствии Йог-Сотота автоматически получает -40% во всех бросках (кроме ОР). Персонаж, который проваливает бросок ОРза столкновение с Йог-Сототом, не может действовать в течение 1D10+2 ходов, вместо этого тараща глаза в ужасе.
РАЗВОПЛОЩЕНИЕ: Успешная атака с рейтингом летальности 70 % или выше может привести к тому, что физическая форма Йог-Сотота растворится в эфире. Но является ли Йог-Сотот уязвимым для такого нарушения или просто трансцендентным и неподвластным физическому вреду, зависит от Обработчика. Если такая дискорпорация увенчается успехом, все присутствующие персонажи, которые проваливают броски Удачи, теряют 1D6/1D20 ОР, поскольку их разум разрывается видениями миллиона других миров и времен. Йог-Сотот восстанавливается в запредельном, где время не имеет значения, поэтому оно может вернуться через секунду, год или тысячелетие.
ПОГЛОЩЕНИЕ: Иногда Йог-Сотот растет, смещается и меняется, поглощая и поглощая все в радиусе 10 метров. Все в этом радиусе подвергается атаке с 50 %-ной летальностью, от которой невозможно уклониться. По выбору Обработчика успешный бросок Летальности может означать, что персонаж не убит, а просто исчезает из пространства-времени.
ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ: Yog-Sothoth может изменять масштаб, массу и молекулярный порядок по своему желанию, увеличиваясь, уменьшаясь, меняясь или преодолевая любые физические ограничения без броска. Большинство атак против Йог-Сотота не имеют никакого эффекта
(но см. раздел "РАЗОБЩЕНИЕ").
ИЗГНАНИЕ: Известно, что определенные гипергеометрические принципы заставляют Йог-Сотота прекращать проявляться в призыве, используя древние силы для сдерживания и повторного захвата своей силы за пределами Вселенной. Для этого требуется доступ или знание ритуала, который отменяет Йог-Сотот, успешный бросок активации и постоянные расходы в размере 8 ВОЛ.
ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ ОБЩЕНИЕ: Те, кто контактирует с Йог-Сототом посредством ритуала, могут обнаружить, что их разум открыт знаниям или невозможным концепциям, передаваемым Все-в-Одном.

Каждое причастие заставляет персонажа терять ОР, как будто он заново сталкивается с Йог-Сототом. Йог-Сотот может повысить любой навык (даже Неестественный), который ниже 40 % до 40 %, или предоставить знания для выполнения любого ритуала, который Великий Древний желает передать. Это знание является мгновенным и постоянным.
ПОТЕРЯ ОР: 1D10/1D100.

Создание Собственных Неестественных Угроз

Создавая новые неестественные угрозы, примите противоречие. Даже некогда человеческие упыри и Глубинные нарушают все, что, как нам кажется, мы знаем о биологии.
Преимущество новой угрозы заключается в настройке: вы можете адаптировать ее атаки, следы и детали к настроению или сюжетной линии вашей операции. Вас не сдерживает биохимия или что-то еще, кроме драматических императивов ужаса, шока и удивления. Идеальный результат этой смеси непознаваемости, удивления и ужаса: узнавание странного в знакомом. Эти новые сущности могут быть вытеснениями из ультрафиолета или инопланетными инфекциями, такими как цвет из
космоса. Колдун может вызвать буквально все, что угодно, из дальних углов измерения: набор серебристых ног, которые разлагают углерод, ядовитый звук, превращающий кишечный тракт человека в гиперпространственный шунт, пятидесятифутовый грызун с сотней безумных глаз.

Катехрезис и кубизм

Когда приходит время представить свой новый полноценный ужас, нет лучшего подхода, чем катахронизм и кубизм.
Катахрез - это преднамеренное неправильное использование языка или невозможной метафоры, чтобы вызвать ответ: твердое существо “фильтрует” или “просачивается”, бог напоминает “сияющую тьму" и так далее. Здесь мы получаем углы, которые являются “как острыми, так и тупыми”, элементы, неизвестные науке, и описания вещей как “неописуемых”.
К катахрезу добавьте кубизм: утопите изображение в деталях, вызывая другие изображения, пока результат не станет невозможным. Ктулху напоминает “одновременные изображения осьминога, дракона и карикатуры на человека”. Расчлененные Древние Существа и распадающийся Уилбур Уотли имеют так много “поверхностей” — чешуи, стволов, усиков, крыльев, щупалец — для изучения, что они становятся совершенно текучими и хаотичными.
Представьте противоречивые образы для описания вашего существа: “лицо, похожее на жука-скарабея или бешеного бабуина, с чем-то перистым в очертаниях”, вызывает Ньярлатхотепа, хотя на самом деле он ни на что не похож.

> Определение Статистики

Примеры Стиля	Начните со стат. Этого Существа	Вероятный Размер	Типичная потеря ОР для этого Существа
Инопланетный паразит	Те, Кто За Пределами	1 кг (2.2 lbs)	0/1D4
Человек, зараженный неестественным	Глубокий (меньший)	90 кг (200 lbs)	0/1D4
Нематериальное существо	Цвет вне пространства	(Экстраразмерный)	0/1D6
Выносливые инопланетные виды	Пространственные шаркуны	272 кг (600 lbs)	1/1D6
Огромный, внепространственный ужас	Охотящийся ужас	2,267 кг (5,000 lbs)	1/1D10
Неразрушимая машина для убийства	Шоггот	4,535 кг (10,000 lbs)	1D6/1D20
Великий Древний	Ктулху	91,000 кг (100 tons)	1D10/1D100

> Защита

Если Сущность Может Противостоять…	Рекомендуемая Защита
Кулаки и дубинки	Броня 3 (густой мех или чешуйчатая шкура)
Ножи и стрелковое оружие	Броня 6 (пуленепробиваемый хитин)
Переносное тяжелое оружие	Упругий (большой размер или неестественная прочность)
Ракеты и бомбы	Сверхъестественная материя или Трансцендентная (межпространственная связь)

> Атака

СИЛ	Урон
1–4	0 до 1D4
5–8	1 до 1D6
9–12	1D4 до 1D8
13–16	1D6 до 1D10
17–20	1D8 до 1D12
21–30	1D10 до 2D6 или Летальность10% до 15%
31–40	До летальности 20%
41–50	До летальности25%
51–60	До летальности 30%

Определение Стат.

После того как вы определили концепцию сущности, найдите сущность, которая уже определена и которая кажется близкой к тому, что вы пытаетесь создать. Она огромна и разрушительна? Начните со статистики шоггота. Это гуманоид, но его трудно убить? Начните с Пространственного шаркуна. Это человек, измененный неестественным? Начните со Стат. Глубокого .

Как только у вас будет начальная статистика, определите, какие из них необходимо изменить. Некоторые сущности являются нефизическими, не имеющими ни СИЛ, ни ТЕЛ вообще. У большинства инопланетных разумных существ нет ничего, что могло бы сравниться с оценкой ХАР. Вряд ли у каких-либо неестественных существ есть ОР. Изменяйте по мере необходимости.

Затем определите, сколько ОР стоит увидеть такое существо. Обычно, чем больше или опаснее, тем отвратительнее на него смотреть, но это не всегда так. Теперь рассчитайте ОЗ(среднее значение СИЛ и ТЕЛ, округленное в большую сторону) и переходите к забаве выбора специальных способностей.

Определение и присвоение имен Особые Способности

Чтобы построить гайки и болты вашей сущности, посмотрите на примеры и рассмотрите информацию ниже. Существует несколько категорий специальных способностей, но только Обработчик может взять их, изменить и заставить их петь. Просто найдите понравившуюся вам способность, измените ее по мере необходимости, переименуйте в соответствии с новой сущностью.

Защита

Насколько устойчива сущность к физическому нападению? Наиболее распространенные защитные качества описаны в разделе OPINT: ЗАЩИТНЫЕ КАЧЕСТВА на странице 190. Выбери один. Если сущность полностью невосприимчива к физическому вреду, то
она Трансцендентна. Некоторые сущности невосприимчивы только к определенным источникам вреда: огню, холоду, взрывам. Если это так, просто создайте новую способность, назовите ее и дайте ей описание. Вуаля, иммунитет.

Существо, которое трудно ранить, но может быть уничтожено тяжелым оружием, может просто иметь Броню. Крупное или особенно выносливое существо может быть Устойчивым, что делает Смертоносное оружие намного менее эффективным.

Лучше всего создать с одной защитой. При наличии двух защит необходимость ссылаться на отдельные правила приводит к путанице. Конечно, если существо обладает Трансцендентной, Сверхъестественной Материей или Устойчивым качеством, это должно быть его единственной защитой. Комбинируйте две другие защиты — Не в фазе, Устойчивую, Неестественную Биологию и/или Броню - только тогда, когда это необходимо, чтобы представлять существо, которое вы имеете в виду.

Атака

Какой ущерб может нанести сущность? Сравните его с сущностями, описанными в этой книге, и позаимствуйте одну из их атак, которая кажется эквивалентной. Или посмотрите на оружие в качестве основы.

ОПИНТ: Балансируйте сущности в Игре

Эти правила не предназначены для создания объектов, которые тщательно сбалансированы, чтобы обеспечить игрокам честную борьбу. В мире Дельта Грин человечество безнадежно опережает даже простейшие из потусторонних сил. Один упырь может представлять серьезную угрозу для команды хорошо вооруженных агентов. Неестественное представляет собой фатальную опасность для человечества - как психическую, так и физическую, — которую никогда не удастся понять или контролировать. А насилие, в конце концов, является самой фундаментальной попыткой контроля.

Однако есть важные вещи, о которых следует помнить. У большинства неестественных существ, несмотря на их подавляющую силу, есть слабости. Существо, невосприимчивое к физическим атакам, может быть отравлено высоким содержанием углекислого газа в воздухе. Пуленепробиваемое существо может быть изгнано с помощью одного открытого пламени. Почти все неестественные сущности уязвимы для гипергеометрии или неестественного оружия.

Короче говоря, с помощью исследований и подготовки у Агентов есть шанс отправить вещь обратно туда, откуда она пришла. Но только шанс.

Является ли атака такой же смертоносной, как тяжелый пулемет? Дайте ему оценку летальности 15%. Здесь предлагаются диапазоны повреждений, основанные на характеристике СИЛ объекта; или, если у существа нет характеристики СИЛ , используйте ВОЛ. Помните, что это всего лишь рекомендации. В царстве неестественного возможно почти все.

Атаки также требуют процентного шанса на попадание. При 20 % или ниже сущность неуклюжа и редко попадает — возможно, она не чувствует себя дома в наших трех измерениях. При 50 % или выше это определенно опасно. При 90 % или выше это машина для убийства.

Захватывает ли сущность или сжимает? Если да, то цель обычно разрешается избежать с тестом ЛОВ или СИЛ. Сведите к минимуму количество бросков, необходимых для разрешения атаки. Для атаки сущности должен потребоваться только один бросок для удара и один для нанесения урона. Даже если он может атаковать несколькими когтями и ужасным укусом, изобразите все это одним броском атаки и одним броском урона.

Какой урон наносит атака? Имейте в виду, что у среднего человека около 10 л.с. Даже неудачный бросок летальности, скорее всего, убьет Агента. Конечно, это игра о смерти....

Некоторые примеры:

»ВЗРЫВООПАСНАЯ СЛЮНА: Неземная слюна существа проедает даже самые упругие материалы. ("Взрывоопасная слюна 30%, Летальность 15%".)

»**БЕЗУМИЕ УБИЙСТВА:** Если он теряет более 5 ОЗ за один ход, сущность дико набрасывается. ("Безумие 45%, урон 1D10+2 каждой цели в пределах досягаемости".)

»**ЗАЩЕЛКА И СЛИВ:** Сущность присоединяется к цели (которая может попытаться сбежать в соревновании СИЛ) и наносит 1D4+1 урон или сливает 1D4+1 СИЛза ход. Каждый ход, прикрепленный к цели, объект получает 1 ОЗ, до максимума.

»**ВИЗГ**: Сущность издает пронзительный визг, который отключает записывающие устройства и оглушает всех поблизости, кто терпит неудачу. Кроме того, визг стоит 0/1D4 ОР и наносит 1 урон.

Адаптация к Окружающей Среде

Неестественные сущности часто практически не страдают или вообще не страдают от вредных воздействий даже самых суровых условий, встречающихся на Земле. Представьте себе домашнюю обстановку объекта и напишите краткую характеристику, чтобы охватить ее. Некоторые примеры:

» **»БЕНТИЧЕСКИЙ:** Сущность находит океан комфортным на любой глубине и давлении. Если он потерял какой-либо ОЗ находясь вдали от океана, в тот момент, когда он возвращается к волнам, его ОЗ подскакивает до максимума.

»ЭКЗОМЕРНОСТЬ: Биология сущности приспосабливается к любым изменениям окружающей среды. Это изменение происходит достаточно быстро, чтобы оно не пострадало от внезапных и резких изменений температуры или давления.

»О ПОЖАРЕ: Сущность находится дома только в открытом огне. Каждый ход вне открытого пламени наносит один урон. Возвращения в открытое пламя даже на один ход достаточно, чтобы восстановить все потерянные ОЗ.

»РОЖДЕННЫЙ ЗВЕЗДОЙ: Сущность невосприимчива ко всем вредным воздействиям электромагнетизма, огня или взрывной силы. Он буквально родился в сердце звезды.

Гипергеометрия

Многие неестественные существа обладают способностями, которые человечество могло бы назвать "магией". Это не обязательно должны быть атаки. Некоторые примеры:

» **»НЕВОЗМОЖНЫЙ ВЗГЛЯД:** Если существо смотрит в глаза цели (цели может быть разрешен бросок удачи, тест на ВОЛ или тест ЛОВ , чтобы избежать этого), цель теряет 1/1D4 ОР, поскольку внутренняя реальность существа истекает просачивается в пространство-время.
»ИСПЕПЕЛЯТЬ: Если существо прикалывает цель, цель самопроизвольно воспламеняется в текстовом повороте, нанося урон 1D10+2.
»УДАРНАЯ ВОЛНА: Пульсирующие жабры существа извергаются с ужасающим звуком, в результате чего все присутствующие теряют 0/1 ОР. Те, кто теряет ОР, падают на землю.
»**ПЬЕЗОЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ИМПУЛЬС:** Объект испускает субзвуковой взрыв, который разрушает неэкранированные электронные устройства в радиусе 10 метров. Сотовые телефоны, компьютеры и автомобили с современной электроникой перестают работать.

Движение

Прыжки, плавание, полеты, прокладывание туннелей — многие неестественные существа двигаются быстрее, дальше и просто лучше, чем земная жизнь. Иногда важно установить точные параметры. Некоторые примеры:

» »НЕПРИКАСАЕМЫЙ: Существо чувствует и реагирует на изменения окружающей среды так быстро, что только огнестрельное оружие и другие высокоскоростные снаряды имеют шанс коснуться его. Он уклоняется от любого другого типа атаки без броска.
»ПРЫГУН: Существо может упасть или уронить любое препятствие и благополучно приземлиться, не получив никаких повреждений.
»ПАУКООБРАЗНЫЙ: Существо может пересекать любую поверхность с нормальной скоростью, включая стены и потолки.
»ПОДЗЕМНЫЙ: Существо может прокладывать туннели в грязи или камне так же быстро, как человек может ходить.

Чувства

Некоторые существа могут видеть, чувствовать, обонять и слышать за пределами человеческих чувств. Если это просто немного лучше, чем человеческие чувства, не беспокойтесь о его определении. Но неестественное существо, которое стремится в более высокие измерения, которое может слышать сердцебиение на расстоянии 30 метров или которое может чувствовать эмоции, должно иметь такие чувства, четко описанные. Некоторые примеры:

» **»ЗРЕНИЕ в N-М ИЗМЕРЕНИИ:** Существо может видеть сквозь грязь, камень и скалу, направляя свой взгляд в более высокие измерения.
»ЗАПАХ КРОВИ: Существо может чувствовать запах и отслеживать даже крошечное количество крови. Относитесь к этому как к навыку отслеживания на 80%.
»КРУГОВОЕ ЗРЕНИЕ: Равномерно расположенные глаза окружают голову существа, делая любую попытку подкраться к нему автоматически неудачной.
»СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ДАТЧИКИ: любое движение вокруг существа регистрируется на крошечных, сверхчувствительных ресничках на его коже. Он получает бонус +40% к любому броску защиты от атаки без огнестрельного оружия. Соседние взрывы "ослепляют" эту способность.

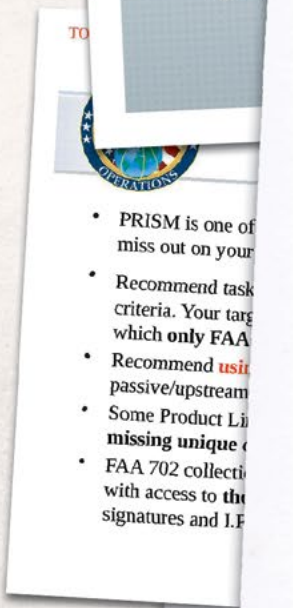
ОПИНТ: Смешивание и сопоставление

Хотите телепортирующегося шоггота или летающего Глубокого? Это просто. Просто возьмите статистику шоггота и включите способность "Аппортировать" из пространственного волочащегося; или добавьте "Полет" охотничьего ужаса к статистике Глубокого. Здесь нет никаких ограничений. Смешивание и сопоставление специальных способностей позволяет вам создавать свой собственный каталог новых сущностей и способностей.

//РАСКОЛ //

Appendix V

FBI's Foreign Terrorist Tracking Task Force Data Mining Effort



POLICE
CITY OF CHICAGO
INCORPORATED 4th MARCH 1837

TO: _____

FROM: _____

SUBJECT: _____

DATE: _____ TIME: _____

SUPPLEMENTARY REPORT CONTINUED -- SUSPECT STATEMENT

Instructions: Open mike in a sound proofed room. Studio. Nothing chintzy. If you're feeling paranoid, kill the line with a diode. Close it off. Hit record. At night. Ask questions. Talk. Talk to the air. Then, listen to that tape. Turn the gain all the way up. Headphones on. Listen.

Listen.

At first, I did it to kill the time. To test the wiring on the new board. Ten minutes, maybe. "Test one two, one two, who are you..."

Two months later I found it. The tape. Dug it out and ran it and wondered what was on it (I never labeled it). Put it on and pushed the system. "TEST ONE TWO, ONE TWO, WHO ARE YOU..." boomed my voice from the speakers, followed by a hiss. And then, just as my finger found STOP, the voice, there in the back, stealthy. Quiet.

"I am."

A child's voice. A whisper. Like someone in the corner of the empty studio, far from the mike. It was a voice with a sly smile. Far, far, away.

I left then, walked that fucker off. Smoked a smoke. Said hey to the night guy. Came back with a coffee and ran it again. Same thing.

This time, I let it run, all 10. The voice was there again, after mine, then the hiss of air banging together like billiards. Then, at 9:53:09, again, the voice, closer now.

"They're coming." CLICK.

I ran it again.

The next week I was leaving work at 6:50 AM when a woman came out from behind the cement pylon and produced a badge. DEA, it read, Agent Grant. Was I Malcolm Steyr? Did I once work with a man named Reily at the Chicago PD to examine the answering-machine tape of a murder victim? Sure, I said, how was Reily?

Dead, she said.

"Don't trust them," the little girl told me, later, when I asked her what that meant.

"Grant is not her name," she told me.

The tape ran and ran.

Now we're in a car, driving in the black towards something I don't fully understand, but she's told me enough. The two in the front keep their eyes on the road, on the dirt track taking us out into scrub country. My earphone in, I listen to the track. The voice narrates what we're doing, what is coming before it's here.

The gun is a lump of warm metal, hidden in my lap like a promise.

DOB_Y	DOB_M	DOB_D	NAME_LAST	NAME_FIRST	NAME_MIDDLE	BIRTH_STATE	BIRTH_COUNTY	BIRTH_CITY	SOM_II_STATUS
2012	8	13	Beauregard	Margaret	Wanda	NY	Albany	Albany	Unresolved
2012	7	23	Espinoza	Arnold	Samuel	CA	Los Angeles	Los Angeles	Unresolved
2013	2	9	Stinson	Sherry	Clementine	AL	Jefferson	Birmingham	Unresolved
2011	3	17	Eckles	Mark	Louis	TN	Shelby	Memphis	Unresolved
2013	9	4	Stover	Terry	Suzanne	CA	San Francisco	San Francisco	Resolved
2015	3	15	Gerken	Kathy	Jane	MA	Middlesex	Waltham	Unresolved
2013	2	14	McKnight	Alexandra	Charlotte	MI	Kent	Grand Rapids	Unresolved
2013	4	14	Deal	Jerry	Lane	SC	Aiken	North Augusta	Resolved
							Hudson	Weehawken	Unresolved

Группа. Заговор. Дельта-Грин.
С самого начала она работала в тайне. Даже будучи P4, его агенты старались держать свою работу в секрете. Часто это означало хранить секреты друг от друга. Сегодня две группы называют себя Delta Green. Старое разрешение на кодовое слово было тихо восстановлено в 2002 году. Это кодовое слово было быстро похоронено снова, заменено серией новых разрешений и названий, чтобы придать ему неясность, но Дельта Грин вернулась в качестве тайного, отрицаемого агентства в исполнительной власти США. Его люди называют это Программой. Когда Программа обратилась к известным агентам, многие из старой гвардии отказались присоединиться. После 32 лет без надзора они отказались присоединиться к чему-либо, похожему на официальную бюрократию. Вместо этого они стали более скрытными. Многие новички так и не узнали, что вообще существует раскол. Они называют себя Delta Green, не зная, что существует официальная Программа. Чтобы уменьшить путаницу, мы называем их Преступниками.

Программа

Группа по изучению вопросов безопасности. Желтый Комбайн. Холм Буревестника. Пороговая кривая. Серебряный См. Название менялось восемнадцать раз в период с 2002 по 2017 год. Каждый раз, когда он меняется, бумажный след, ведущий к его деятельности, становится все более запутанным. С каждым изменением новая сверхсекретная программа специального доступа предоставляет постоянный доступ к деятельности и разведданным, в которых ни один американский сотрудник не может признаться или подтвердить. Инсайдеры называют это "Программой". Ее штаб-квартиры — и тщательно разделенные лаборатории, ангары и персонал, разбросанные по всему правительству и частному сектору, — позволяют ей претендовать на легитимность. Но руководители Программы давно определили, что ее работа слишком важна, чтобы ограничиваться Конституцией. Несмотря на весь свой доступ и влияние, Программа является таким же преступным предприятием, как

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Что сказать Своим Агентам

Ничего. Независимо от того, представлена ли в вашей кампании Программа или Преступники, Агенты живут и умирают в благословенном неведении жесткой разделенности. Если они участвуют в Программе, они встречались с сотрудником по ведению дел, который лично информирует их и управляет их операциями издалека. Если они и встретят кого-нибудь еще из Программы, кроме своих товарищей по команде, то только по крайней необходимости. Если Агенты находятся с Преступниками, старший Агент, скорее всего, встретился с теневым посредником, посланным лидерами Группы, который передал инструкции и предупреждения остальным членам команды, прежде чем исчезнуть. Мало кто когда-либо видел больше, чем это. После многих операций Агент может увидеть больше Delta Green. Несколько молчаливых охранников на конспиративной квартире. Исследователь прилетел, чтобы собрать какие-то странные доказательства. Нервный аналитик разведки, посланный для проведения специального опроса. В случае крайней необходимости Агент может быть направлен в одну из специализированных исследовательских лабораторий Программы. Или Преступники могут послать Агентов, чтобы допросить Друга, который не был в курсе в течение многих лет. Все они тоже работают в строгом разделении. Они, вероятно, знают даже меньше, чем Агенты. Понимание агентами Delta Green должно расти медленно, и каждое открытие должно сопровождаться путаницей и неправильным направлением. Будь то Программа или Преступники, Delta Green не хочет, чтобы они узнавали подробности. Посещение Штаб-квартиры или дома одного из лидеров Преступников должно стать незабываемым и убедительным подтверждением того, что Агент узнал слишком много.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Насколько Это Правда?

Ты - Куратор. Это твоя игра. Информация, представленная в этой главе, настолько точна, насколько вы этого хотите. Измените что-нибудь в соответствии с вашей кампанией и держите своих игроков в напряжении.

любой заговор или более черный, чем черный, военный проект, который был до этого.
Везде, где работает Программа, слова "Дельта Грин" являются абсолютной тайной, которую почти никогда не произносят.

Цели и убеждения

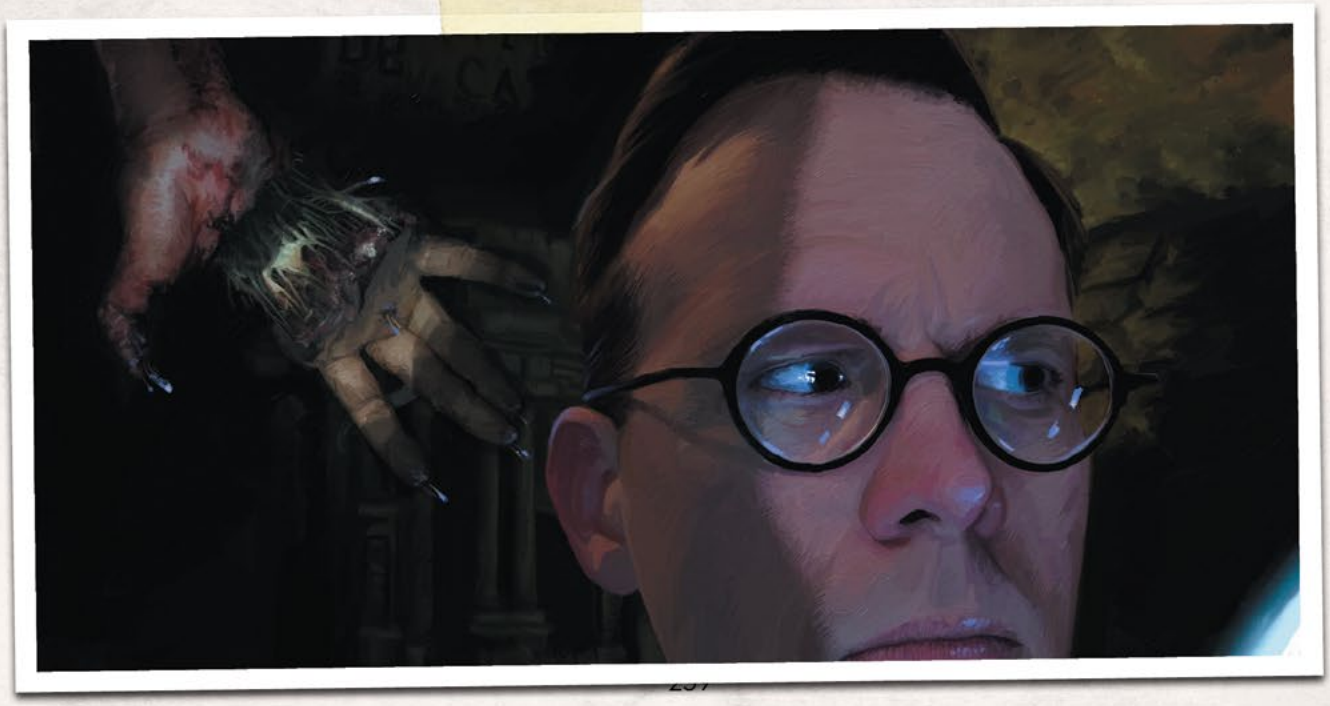
Официально Программа (независимо от ее нынешнего названия) посвящена приобретению и изучению зарубежных технологий. В документах, которые разрешают это, ничего не говорится о неестественности или о явной преступности, лежащей в основе Программы.
Истинная цель Программы восходит к основанию Delta Green в 1942 году:

» »Собирать информацию о неестественных явлениях.
»Для защиты граждан Соединенных Штатов от угроз, исходящих от неестественных явлений.
»Для поддержания безопасности Соединенных Штатов от неестественных угроз.

Изменились только средства и методы. По крайней мере, так говорят себе руководители Программы. Некоторые агенты могут испытывать давние сомнения относительно того, как их начальство выполняет эту миссию. Они могут особенно задаться вопросом об одном важном вопросе, на который так и не был дан ответ: "В долгосрочной перспективе мы только усугубляем проблему?"

Средства

Кураторы Программы намеренно создают у Агентов впечатление, что Программа более обширна, более вездесуща, чем она есть на самом деле. Агенты, которые думают, что Программа повсюду, могут разочароваться, когда они не получают необходимой поддержки, но они, как правило, больше уверены в своей общей миссии. И у них меньше шансов совершить роковую ошибку, предав Программу.
В Программе работает чуть более тысячи сотрудников, большинство из них нерегулярно. Они разбросаны по всему правительству США на военных базах, объектах разведки и правоохранительных органов, а также в закрытых лабораториях, принадлежащих влиятельным подрядчикам военной разведки в частном секторе.
Около ста сотрудников работают в Штаб-квартирах, которые являются сердцем Программы. Штаб-квартира всегда размещается на разведывательном или военном объекте, где ее можно легко не заметить, или в правительственном офисном здании с охраняемыми помещениями и без каких-либо других помещений. Прошлые местоположения включали закрытые крыла исследовательских объектов на базе ВВС Райт-Паттерсон, Форт-Бельвуар и Форт-Мид; офисные здания в Нью-Йорке и Чикаго; и подземный уголок комплекса ЦРУ в Лэнгли. Каждые два-три года штаб-квартира переезжает, беря какое-нибудь новое, незаметное название для прикрытия.



Программа поддерживает секретные лаборатории для изучения неестественных образцов в изоляции и относительной безопасности. На некоторых базах размещены подразделения ВВС, которые тайно поддерживают Delta Green в спасении и восстановлении. Все объекты Программы недоступны для всех, кроме горстки персонала. У каждого объекта есть своя собственная запутанная цепочка часто меняющихся сверхсекретных разрешений.
Программа поддерживает несколько десятков "черных мест" по всему миру, технически принадлежащих проектам ЦРУ, АНБ, Министерства внутренних дел или Министерства обороны по борьбе с терроризмом, но контролируемых Программой. Эти места могут служить в качестве мест содержания задержанных подозреваемых, которых держат живыми в стратегических целях, или в качестве временного полевого штаба для местной операции.
Никто за пределами Штаб-квартиры не узнает больше, чем об одной части Программы за раз. Разделение на группы абсолютно необходимо для обеспечения оперативной безопасности. Исследователь лаборатории в Программном учреждении может даже не осознавать, что Программа в целом вообще существует. Экипаж военно-воздушных сил и параскутный экипаж, подписанный на Программу, могут не осознавать, что по всему миру существует дюжина других подобных экипажей. С другой стороны, новый Агент может подумать, что Программа, по крайней мере, столь же существенна, как Управление по борьбе с наркотиками или Служба маршалов США, только для того, чтобы постепенно осознать, что это лишь малая часть их размера.
Очень немногие Агенты когда-либо видят Штаб-квартиру. Вызов в Штаб-квартиру, вероятно, означает встречу с Директором по операциям или директором по безопасности. Это происходит только тогда, когда все пошло совсем не так. Или это может означать встречу с Директором — Директором Программы — и это опыт, который ни один агент никогда не захочет повторить.

Организация

Персонал набирается из всех уголков исполнительной власти США и из частных корпораций, имеющих тесные связи с правительством. Они получают зарплату от АНБ, Военно-воздушных сил США, Военно-морского флота, ЦРУ, ФБР или дочерних компаний March Technologies, Inc. Технически весь персонал Штаб-квартиры находится в бессрочных командировках в различных целевых группах. Все проекты прикрытия и целевые группы являются совершенно секретными. Ни в одном файле в Управлении по управлению персоналом США “Дельта Грин” не указана в качестве активного проекта.

Персонал штаб-квартиры работает в шести отделениях, которые координируют и управляют операциями и местами расположения на местах. Каждый офис имеет буквенно-цифровое обозначение. Офис Директора осуществляет надзор за всеми остальными. Офисы находятся:

- »D0 — Кабинет директора
- »D1 — Управление безопасности
- »D2 — Управление разведки
- »D3 — Управление операций
- »D4 — Управление исследований
- »D5 — Управление логистики

D0 — Кабинет директора

В офис Директора входит около десятка сотрудников: сам Директор, старшие менеджеры, которые курируют Программу в целом, и помощники. (См. ДИРЕКТОРА на стр.276.)

D1 — Управление безопасности

Управление безопасности осуществляет надзор за всеми аспектами безопасности Программы: информацией, коммуникациями, операциями и объектами. Он проводит психологические операции и кампании по дезинформации, а также управляет созданием и деактивацией постоянно меняющихся классификаций безопасности. Он обеспечивает безопасность связи с использованием экспертов, внедренных в АНБ и НРО, а также в телекоммуникационных компаниях.
Управление безопасности размещает сотрудников в штатском, вооруженных сотрудников службы безопасности на объектах Программы. Большинство из них - бывшие полевые агенты, давно приспособившиеся к насилию. Они ставят Программу и Директора выше любых скрытых симпатий, которые они могут испытывать к агентам. Что касается большинства агентов, то сотрудники службы безопасности - убийцы с каменными глазами.
Управление безопасности также контролирует около 400 военнослужащих ВВС в трех эскадрильях операции "КОРАЛЛОВЫЙ НОМАД" (см. ВОЗВРАЩЕНИЕ АКТИВОВ на стр.269). Они обеспечивают транспортировку и безопасность неестественных артефактов и образцов, найденных в полевых условиях. Большинство из них понятия не имеют, что это то, что они перевозят, или что Программа существует.
Кэтрин Оукс - директор по безопасности (см. КЭТРИН ОУКС, ДИРЕКТОР ПО БЕЗОПАСНОСТИ на стр.284).

D2 — Управление разведки

Управление разведки использует активы в АНБ, NRO, ЦРУ, ФБР, МВБ и военной разведке для сбора разведданных о сигналах и связи, разведки изображений, разведки с открытым исходным кодом и человеческой разведки, которые предполагают неестественные вторжения по всему миру. Сотрудники разведки просматривают федеральные, государственные, местные базы данных и базы данных с открытым исходным кодом с помощью коммуникационных технологий, полученных от MAJESTIC. Если инцидент вызывает неестественные индикаторы, предварительное исследование пытается определить, является ли это мистификацией или ошибкой. Инциденты, которые, как представляется, заслуживают расследования, относятся к Операциям. В Управлении разведки также работают аналитики, которые анализируют информацию, собранную агентами на местах и программными исследователями, для предоставления Директору стратегической и оперативной информации. В Штаб-квартиру назначено менее дюжины старших офицеров разведки. Еще около сотни разбросаны по всему разведывательному сообществу. Директором разведки является адмирал Джордж Гейтс, USN (в отставке) (см. АДМИРАЛ ДЖОРДЖ ГЕЙТС, ДИРЕКТОР РАЗВЕДКИ на стр.280).

D3 — Управление операций

Управление операций проводит основную работу Программы по противодействию неестественным вторжениям. Несколько десятков оперативных сотрудников, базирующихся в штаб-квартире, управляют парой сотен агентов; каждый оперативный сотрудник руководит тремя или четырьмя командами. Оперативные сотрудники назначают агентов для операций в строго ограниченных целевых группах, обычно под прикрытием контртеррористической или контртеррористической подготовки. Они также защищают учетные данные агентов и фальшивые удостоверения личности, иногда с помощью неактивных агентов, у которых все еще есть нужные контакты и навыки. Директором по операциям является Специальный агент ФБР Абрахам Маннен (см. СПЕЦИАЛЬНЫЙ АГЕНТ АБРАХАМ МАННЕН, ДИРЕКТОР ПО ОПЕРАЦИЯМ на стр.278).

D4 — Управление исследований

Управление исследований управляет проектами, размещенными в ряде исследовательских учреждений. Горстка исследователей иногда сопровождает полеты КОРАЛЛОВЫХ КОЧЕВНИКОВ, чтобы забрать неестественные артефакты, технологии и образцы у сотрудников, занимающихся расследованиями, или, что реже, у агентов на местах.

(См. ВОЗВРАЩЕНИЕ АКТИВОВ на стр.269.)
Исследователи Программы привлекаются из правительства, из университетов, а также из технологических и биотехнологических фирм частного сектора. В штаб-квартире работают около десяти старших научных сотрудников и менеджеров. Еще около 100 исследователей распределены по разрозненным исследовательским объектам. Директором по исследованиям является Грегори Тэфэм, доктор философии (см. ГРЕГОРИ ТЭФЭМ, ДОКТОР ФИЛОСОФИИ, ДИРЕКТОР ПО ИССЛЕДОВАНИЯМ на стр.288).

D5— Управление логистики

Управление логистики контролирует составление бюджета и бюрократическое прикрытие Программы. Несколько десятков руководителей программ, внедренных в оборонные, разведывательные и правоохранительные органы США, манипулируют федеральной бюрократией, чтобы направлять средства от секретных программ и подрядчиков разведки. Десять менеджеров в Штаб-квартире контролируют эти операции. Директором по логистике является Дана Шелтон, опытный руководитель программ АНБ (см. ДИРЕКТОР по ЛОГИСТИКЕ ДАНА ШЕЛТОН на стр.292).

Агенты

Небольшие группы агентов, которым помогают академические или технические специалисты, осуществляют деятельность Программы. Типичный программный агент - это сотрудник федеральных правоохранительных органов, сотрудник разведки или офицер специальных операций: профессионал, хорошо обученный самообороне, способный проводить сложные расследования и скрывать их. Агенту, завербованному Программой, обычно от тридцати до сорока лет. Программа отдает предпочтение сотрудникам федеральных правоохранительных органов, которые могут использовать закон в своих интересах и понимают, как уничтожить улики, сотрудникам специальных операций, которые проявили хладнокровие под огнем, и сотрудникам разведки, привыкшим работать вне закона, не привлекая к себе внимания.

ПОЛНОМОЧИЯ: Сама Программа не предоставляет полномочий на арест, полномочий на ношение оружия, доступа к средствам или предметам ограниченного доступа. Программа иногда "заманивает" агентов в качестве временных сотрудников агентств с такими полномочиями, но предпочитает полагаться на агентов, которые имеют такие полномочия на своей обычной работе. Сотрудники правоохранительных органов, работающие полный рабочий день, знают правильные процедуры и могут помешать другим полицейским задавать слишком много вопросов.

КОМАНДЫ: Программа обычно группирует агентов в полупостоянные команды, поэтому одни и те же агенты, скорее всего, будут работать вместе от операции к операции. У этих команд есть внутренние кодовые имена, известные оперативникам, но они никогда не сообщаются самим агентам. Вместо этого каждой группе агентов их оперативный сотрудник дает псевдоним, который, по их мнению, является реальным: Целевая группа 153, Рабочая группа "ЖЕВАТЕЛЬНАЯ РЕЗИНКА", операция "СОЛЯНОЙ ИНЕЙ" и так далее.
ЗАДАНИЯ: В большинстве случаев агент идет на дневную работу, отчитывается перед начальством и возвращается домой. Лишь изредка они работают на Программу. Время от времени агент получает очень секретное задание от высокопоставленных чиновников исполнительной власти. Обычно это связано с Министерством обороны, АНБ, ЦРУ или ФБР — не с домашним агентством агента, где утечки более вероятны, а с каким-либо другим агентством, которое управляет сверхсекретными, приоритетными целевыми группами по борьбе с терроризмом и учебными программами. Это всегда какая-то новая, непрозрачная программа специального доступа, настолько ограниченная, что повседневным руководителям и коллегам агента не разрешается ничего спрашивать об этом, и они знают, что любому, кто что-то знает, грозит тюремное заключение и может привести к самоубийству, рассказывая об этом. Это всего лишь одна из таких работ; операции Программы - не единственные секретные оперативные группы, которые время от времени отвлекают федеральных агентов.

После того, как поступает звонок, у агента обычно есть день или два, чтобы все уладить, а затем он уходит, полностью не выходя на связь.

Специалисты

Многие агенты Программы являются специалистами, обладающими академическими, техническими или медицинскими навыками или важным бюрократическим доступом. Некоторые специалисты являются временными, а не постоянными, привлекаются в качестве “подрядчиков” и проходят инструктаж только для одной конкретной миссии.
У многих специалистов нет подготовки по самообороне. Их обычно сопровождают агенты, которые это делают. Когда это возможно, Программа проводит специалистов через тот же процесс найма, что и других агентов. Это единственный способ быть уверенным в том, что специалист будет сотрудничать с менее сложными требованиями операции. Если у Программы нет другого выбора, кроме как использовать непроверенного специалиста, остальная часть команды должна минимизировать воздействие.
Обычно мотивы специалистов не совпадают с мотивами других агентов. Им была предоставлена возможность поработать над самыми необъяснимыми предметами, существами и явлениями, когда-либо виденными в истории человечества. Они никогда не смогут раскрыть то, что они видели (не говоря уже о публикации своих выводов), и они, вероятно, никогда не поймут общую картину.

> Общее происхождение и профессии — Агенты

Происхождение	Профессия	Дополнительный Бонусный Пакет Очков Навыков
Специальный агент ФБР	Федеральный агент	Криминалист, Военный офицер или Исследователь Оккультных наук
Команда по освобождению заложников	HRT or SWAT	Сотрудник полиции (представляющий подготовку ФБР)
Сотрудник секретных служб ЦРУ	Сотрудник по разведке	Тренинг "Черная сумка", Компьютерный энтузиаст, Криминалист или Гангстер/Глубокое прикрытие
Группа специальных операций ЦРУ	Отдел специальной деятельности SOG	Следователь, Военный офицер или Переводчик
Морской КОТИК	Специальные боевые группы DEVGRU/Военно-Морского флота	Следователь, Военный офицер или Переводчик

> Общие знания и профессии — Специалисты

Происхождение	Профессия	Дополнительный Бонусный Пакет Очков Навыков
Академик (гуманитарные науки)	Антрополог или историк	Степень по гуманитарным наукам, Исследователь оккультных наук или Переводчик
Академик (физические науки)	Ученый	Бюрократ, Компьютерный энтузиаст или Аспирант-исследователь
Следователь EPA	OCEFT	Бюрократ, Криминалист или аспирант-исследователь
Оператор компьютерной сети АНБ	Специалист по компьютерам	Компьютерный Энтузиаст/Хакер
Врач или психиатр	Врач	Консультант, Криминалист или Медсестра/Фельдшер/Подг. мед.
Служба общественного здравоохранения, Быстрое реагирование CDC	PHSCC	Консультант, Медсестра/Фельдшер/Подг. мед. или Научный аспирант

Но у них есть возможность учиться в уникальных и неисследованных областях.
Специалисты часто назначаются на операции по мере необходимости. Однако, когда это возможно, Программа сотрудничает с данным специалистом в одной и той же команде. Иногда команда назначается на операцию в первую очередь потому, что миссия требует навыков "своего" специалиста.
Программа может нанять специалиста для работы над одним из своих исследовательских проектов. Если так, то это последнее, что видят другие агенты. Программа держит своих исследователей и своих полевых агентов как можно дальше друг от друга. Риски, связанные с сопоставлением знаний и опыта, слишком велики.

Смерть и выгорание

Большинство операций являются краткими. Агент возвращается к нормальной жизни через неделю или две. Иногда Агент уезжает на месяц или два в отпуск по болезни, и никто дома не должен спрашивать, как они были ранены или почему. Иногда Агента, вызванного на одну из таких операций, больше никогда не видели.

Повседневные коллеги агента информируются и должны информировать его или ее семью. Подробности никогда не сообщаются. Чтобы уменьшить огласку, это никогда не называется смертью при исполнении служебных обязанностей. Это скрывается как несчастный случай со смертельным исходом на тренировке или в пути. Только коллеги-агенты "Дельта Грин" когда-либо знают правду.
Рано или поздно каждый Агент узнает, что присоединиться- эта программа рассчитана на всю жизнь. Знания агентов и их готовность противостоять неестественному слишком ценны, чтобы отпускать их. Программа является самым ограниченным агентством из всех, ее миссия немыслимо важна, поэтому большинство охотно принимает это, по крайней мере, поначалу. Федеральные агенты, офицеры разведки, специальные операторы и элитные ученые, которые присоединяются к Программе, являются целеустремленными альфами с высокими достижениями.
В то же время требования, которые он предъявляет к Агентам, невыполнимы. Качества, которые делают их подходящими для Delta Green — их готовность лгать, обманывать и бороться за выход из самых опасных ситуаций, — проявляются и дома, когда стресс становится невыносимым.

Большинство из них заканчиваются расстройствами, зависимостями, судимостями, историями насилия, чередой неудачных браков и разрушенных семей. В конце концов, у них нет никаких Связей вне Программы.
Когда ущерб становится настолько серьезным, что это мешает оперативной эффективности Агента, Агент может быть назначен оперативным сотрудником. Другие становятся сотрудниками службы безопасности. Другие могут быть переведены в резервный статус. С другой стороны, некоторые остаются в поле до тех пор, пока их неправильный выбор не станет смертельным. Другого выхода нет.

Институциональная память

Из-за раздробленности Программы и высоких рисков работы у агентов очень мало институциональной памяти. Большинство агентов, действовавших в 2017 году, были завербованы в 2010-х годах. Выжившие агенты, которые присутствовали при создании Программы в 2002 году, уже давно переведены в Штаб-квартиру или переподписаны в службу безопасности. Эти ветераны знают, что лучше не говорить о старых временах.
Только несколько агентов Программы были завербованы из "Преступников" (заговор, который также называет себя "Дельта Грин"). Эти бывшие агенты-преступники редко знают что-либо ценное об истории заговора. Даже когда они это знают, они редко что-нибудь говорят.

Набор персонала

Всякий раз, когда это возможно, Программа набирает (через действующих агентов) нового агента или специалиста для контролируемых итераций воздействия и оценки. Каждый раз, когда потенциальный рекрут доказывает свою надежность, Программа предлагает больше информации. Программа очень осторожна. Он не может позволить себе нанимать не тех людей.
Большинство агентов проходили аналогичные этапы вербовки.
ШАГ 1 — РАЗОБЛАЧЕНИЕ: Происходит неестественное вторжение. Программа отправляет агентов, чтобы остановить его. Потенциальный рекрут находится там. Программа могла заранее определить потенциального клиента и намеренно организовать экспозицию, или потенциальный клиент мог просто оказаться в неподходящем месте в неподходящее время.
ШАГ 2 — ОТВЕТ: Агенты на месте происшествия. реакция потенциального клиента на неестественное. Они сообщают потенциальным клиентам, что эта опасность, если она будет выявлена, скорее всего, распространится и увеличится. Чтобы быть принятым на работу, потенциальный кандидат должен уделять приоритетное внимание тщательному изучению ситуации, спасению жизней и устранению угрозы. Любой, кто заинтересован в сборе доказательств, чтобы поделиться ими с миром, - это свидетель, которого нужно обескуражить, дискредитировать или заставить замолчать, а не будущий агент.
ШАГ 3 — РАССЛЕДОВАНИЕ: Прежде чем идти дальше, Программа исследует перспективу.

Сотрудники службы безопасности изучают биографию новобранца, его хобби, привычки, семью и друзей в поисках признаков того, что новобранцу можно доверить секреты Программы. Во многих случаях Программа на этом этапе обрывает все контакты и относится к бывшему потенциальному клиенту как к любому другому свидетелю. Если у инициаторов есть конкретные причины полагать, что потенциальный клиент заслуживает доверия, Программа продолжает набор персонала.

ШАГ 4 — БРИФИНГ: Агенты, которые столкнулись с потенциальным клиентом на этапах раскрытия или реагирования, просят встретиться в безопасном месте, хорошо защищенном от подслушивания и ведения записей. К ним могут присоединиться другие участники Программы, имеющие внушительные звания: полковник спецназа и старший агент ФБР по борьбе с терроризмом, например, чтобы подчеркнуть серьезность ситуации. Они выложили на стол Совершенно секретное соглашение о допуске, настолько ограниченное, что оно распространяется только на людей в комнате, со случайным кодовым именем, созданным специально для этого брифинга. Если потенциальный клиент отказывается подписывать, встреча заканчивается, и потенциальный клиент снова становится просто еще одним свидетелем — но тем, который нуждается в еще более тщательном изучении. После подписания агенты сообщают новобранцу следующие важные моменты:

» »Смертельные неестественные вторжения случались и раньше.
»Такие вторжения настолько токсичны, что их сокрытие - единственный способ остановить дальнейшее воздействие.
»Агенты составляют небольшую секретную оперативную группу, предназначенную для предотвращения подобных вторжений.
»Их работа необходима и тайна; это означает, что она не всегда законна.
»Они не могут ожидать объяснений. Расследование самой целевой группы категорически запрещено. Угроза неестественного делает секретность обязательной. Каждый клочок информации необходимо знать.
»Им нужны две вещи: молчание новобранца и знать, могут ли они позвать новобранца на помощь или нет.

Если новобранец говорит "да", агенты пожимают ему или ей руку и идут своей дорогой. Некоторое время спустя они зовут на помощь, и им отвечает новый Агент. На операциях новый Агент вскоре узнает больше о Программе, о неприятных деталях ее работы и, в конце концов, о ее истинном имени: Дельта Грин.

Если новобранец услышит первоначальный инструктаж и скажет "нет" или передумает, когда они позовут на помощь, все усложнится.

Операции

Каждая операция уникальна. Каждый новая находка может перевернуть планы с ног на голову и оставить агентов мертвыми. Но большинство из них имеют схожую структуру.

» »Программа узнает о возможном неестественном вмешательстве. Аналитики разведки пытаются подтвердить вторжение, поэтому Программа не тратит время и ресурсы на отправку команды агентов туда, где они не нужны.
»Управление операций устанавливает новую операцию, дает ей название и назначает сотрудника по ведению дел для отправки группы агентов. Если операция имеет дело с чувствительными местами или ситуациями, она может потребовать личного одобрения (и личного внимания) руководителя Программы — Директора.
»Управление материально-технического обеспечения обеспечивает все ресурсы, утвержденные Директором по операциям.
»Оперативный сотрудник организует операцию прикрытия, используя любой доступный юрисдикционный предлог, чтобы предоставить Агентам некоторую законную власть. Если операция должна быть полностью секретной, оперативный сотрудник может помочь в создании ложных идентификаций и выполнении заданий прикрытия.
»Оперативный сотрудник собирает команду агентов и предоставляет инструкции, краткую разведывательную информацию и (ограниченные) ресурсы.
»Агенты проводят операцию и скрывают это. Если они обнаруживают образцы неестественного происхождения, они сообщают об этом своему сотруднику, который организует возвращение активов.
»Агенты проходят собеседование с оперативным сотрудником, а затем возвращаются домой и на свою обычную работу.
»Управление исследований изучает активы, возвращенные Агентами.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Детали Предыстории

Вербовка Агента обычно держится в тени. Либо новобранец присоединяется к Программе, делая ее предсказуемой, либо игроку приходится создавать нового Агента, что делает это пустой тратой времени. Что важно и что вам следует изучить за столом, так это не то, зарегистрировался ли Агент, а почему. Что делает Агента соучастником всех преступлений, которые требует Программа? И как далеко Агент готов зайти?

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
В Худшем Случае

Новобранец узнает подробности Программы только в том случае, если Программа после тщательной проверки убедится, что ему или ей можно
доверять. После стольких приготовлений и исследований это доверие обычно оправдывается. Если новобранец передумал присоединяться к Программе и есть какие-либо сомнения в благоразумии новобранца, рекрутеры должны предпринять чрезвычайные шаги, чтобы гарантировать молчание новобранца.
Куратор дает им инструкции и досье бывшего рекрута. В нем есть вся информация, которую смогло найти Управление безопасности, а также последние отчеты о наблюдении и перехваты сообщений, чтобы продемонстрировать охват агентов. Агенты должны доказать бывшему рекруту, что риск раскрытия секретов группы представляет собой очень реальную угрозу. Безжалостности недостаточно; агенты должны быть жестокими.
Они противостоят новобранцу в безопасном месте, возможно, в том же месте, где проходил их первоначальный инструктаж. Это обычно
равносильно похищению новобранца и усаживанию его или ее в наручники, прикованными к полу или слишком тяжелому столу, чтобы его можно было сдвинуть.
Они пытаются уговорить бывшего рекрута замолчать на всю жизнь. Если повезет, бывший новобранец все еще на борту с сокрытиями и секретностью, которых требует противостояние неестественному. Если так, то дальше этого дело не пойдет.
Если у агентов есть сомнения — или если новобранец обманул их раньше, и им придется повторить этот допрос, — они должны прямо угрожать уничтожением всего, что больше всего дорого бывшему новобранцу.
Являются ли репутация и карьера бывшего рекрута наиболее важными? Угрожают прижать его или ее детской порнографией.("У вас дома есть USB-накопитель, за вашим холодильником. Взгляните на то, что на нем, и представьте, сколько еще флешек может быть".) Или накачайте бывшего рекрута героином и запустите тест на наркотики на работе.
Это дочь бывшего рекрута? Угрожать ее жизни.
Если у бывшего рекрута нет связей, агенты должны приставить пистолет к его или ее голове и спросить, как долго он или она
хочет жить. Они должны дать понять, что могут найти бывшего свидетеля в любое время и в любом месте. Группа участвует в федеральной программе защиты свидетелей и в АНБ.
Наконец, и если все остальное потерпит неудачу, агенты должны быть готовы выполнить свои угрозы. Если бывший рекрут должен умереть, чтобы защитить секреты Программы, Агенты должны сделать так, чтобы это произошло, и скрыть это. Это не та задача, которая нужна любому Агенту. Некоторые так и не оправляются от этого.

EXPLANATION OF VICTIM RIGHTS & NOTIFICATION PREFERENCES

Under the *Victims' Rights and Restitution Act (VRRA), 42 U.S.C. §10607*, victims are entitled:

- To be notified they have been the victim of a federal crime;
- To be informed of the place where they may receive medical and social services;
- To be informed of public and private programs available for counseling, treatment, and other support services;
- To receive reasonable protection from a suspected offender and persons acting in concert with or at the behest of the suspected offender;
- To know the status of the investigation of the crime, to the extent it is appropriate and it will not interfere with the investigation;
- To have personal property being held for evidentiary purposes maintained in good condition and returned as soon as it is no longer needed for evidentiary purposes.

...Rights Act (CVRA), 18 U.S.C. §3771, if federal charges are filed involving images or

Оперативные сотрудники

Оперативные сотрудники Управления операций управляют группами агентов. Оперативные сотрудники редко участвуют в операциях, а вместо этого организуют и содействуют им. Почти все оперативники являются бывшими агентами, что означает, что многие из них физически или психологически повреждены.
Оперативный сотрудник всегда использует фальшивую личность при общении с агентами. Команда агентов может годами работать с одним и тем же сотрудником по ведению дел под определенным именем и должностью, так и не узнав его настоящего имени или должности.
Оперативные сотрудники отвечают за поддержание активной связи с агентами и за информирование штаб-квартиры. Оперативные сотрудники должны поддерживать связь с агентами на операциях не реже одного раза в день и после каждого крупного события, особенно в операциях с высокой заметностью; но на практике некоторые оперативные сотрудники более практичны, чем другие.

Скрытие Операции

Всякий раз, когда это возможно, операция проводится под прикрытием расследования правоохранительных органов, регулирующих органов или общественной безопасности. Это дает команде правдоподобный авторитет и возможность отрицать. Операция приводит к судебному преследованию только тогда, когда это служит для сокрытия того, что действительно произошло, и для того, чтобы власти были довольны.
Операция прикрытия иногда может быть классифицирована и ограничена отбором персонала под видом контртеррористической операции или обучения. Отправка
запроса на классификацию вверх по цепочке может привлечь больше внимания, чем это предотвращает, поэтому специалист по ведению дел должен тщательно взвесить решение.

Встреча

Всякий раз, когда это возможно, сотрудник по ведению дел встречается с Агентами на специальной конспиративной квартире Программы или в секретном месте. Но в мире существует всего несколько десятков специализированных мест, половина из которых находится в США. Если поблизости нет специального места, встреча может проходить в защищенном изолированном информационном центре — конференц—зале, защищенном от наблюдения и передачи данных, - в ближайшем правительственном офисе. Если другого варианта нет, встреча может состояться в каком-нибудь другом месте, где куратор сможет свести к минимуму риск слежки.

Брифинг по разведке

Когда Программа открывает операцию, Управление разведки проводит предварительное исследование, чтобы Агенты могли приступить к работе. Оперативный сотрудник информирует агентов об этой разведывательной информации.
Это начальное исследование может быть настолько обширным или ограниченным, насколько пожелает Обработчик. Проблема не в способности Программы собирать информацию, а в том, что делает операцию сложной и пугающей для игроков. Ограниченную информацию легко объяснить. Возможно, АНБ не регистрировало этого подозреваемого в тот период времени. Может быть, аналитики были заняты более неотложной операцией.
Предварительный отчет может включать любое из нижеперечисленного, и в ходе операции может быть предоставлено больше информации.
СЦЕНА: Предварительные отчеты судмедэксперта. Записи о владельцах и несчастных случаях соответствующих транспортных средств. Кадры с дорожных камер и камер наблюдения. Криминалистические совпадения пуль и следов орудий с прошлыми преступлениями в записях ФБР. Карты и планы этажей. Подробные отчеты медицинского эксперта, если таковые имеются; иногда они занимают недели.

ЖЕРТВЫ, СВИДЕТЕЛИ И ПОДОЗРЕВАЕМЫЕ: судимости. Кредитные отчеты. Семейные истории. Работа и образование, включая несекретные записи о государственной службе. История путешествий. Зарубежные контакты. Записи о банковских счетах. Операции с кредитными картами. Метаданные электронной почты и телефона. Недавняя история Интернета и социальных сетей. Последние перемещения отслеживаются по пингам мобильных устройств местных вышек сотовой связи и в социальных сетях. Прошлые личности, соответствующие отпечаткам пальцев или программному обеспечению для распознавания лиц. Если уже готово "лицо, представляющее интерес", полное содержание последних телефонных звонков, сообщений и электронных писем. Разведданные об иностранных гражданах могут быть почти такими же обширными, особенно из других стран, обменивающихся разведданными "Пятью глазами" (Австралия, Канада, Новая Зеландия и Великобритания), и тех, кто уже находится под следствием за связи с незаконным оборотом наркотиков или терроризмом.

Ресурсы

Управление материально—технического обеспечения обеспечивает финансирование — обычно наличными или неотслеживаемыми дебетовыми картами - для покрытия путевых и оперативных расходов. Агенты быстро учатся не ожидать роскоши.

Нет никаких надбавок к зарплате, которые приходят с операцией. Спасение человечества - это его собственная награда.
Какие еще ресурсы Программа может предоставить своим Агентам? Это зависит от Куратора. Оперативный сотрудник мог бы прислать специалиста с необходимыми навыками. Или Агенты могут узнать местонахождение конспиративной квартиры или склада под именем подставной компании или вымышленного физического лица. Или запертое на висячий замок штормовое укрытие, нагруженное припасами. Или услужливая банда байкеров-преступников, которая думает, что имеет дело с наркокартелем. Отчеты и книги о шпионаже, терроризме и правоохранительных органах могут дать бесчисленное множество идей. Но помните, ваша цель - страх. Будет ли предоставление ресурсов более эффективно приводить Агентов в ужас? Или было бы еще страшнее, если бы просьбы Агентов о помощи были отклонены или проигнорированы?
Запрос материалов или средств может дать Агентам одно или несколько из этих преимуществ, или ни одно из них:

» »Бонус к прверки Бюрократии агентов при реквизиции активов.
»Агенты могут использовать навыки Бюрократии своего куратора вместо своих собственных.

» »Один или несколько автоматических успехов в бюрократии, возможно, в зависимости от объема и стоимости заявки.
»Агенты могут рассматривать операцию как высокоприоритетную ради заявок, даже если ее прикрытие является обыденным, чтобы не привлекать внимания (см. ОФИЦИАЛЬНУЮ ЗАЯВКУ на странице 86 Руководства Агента).

Сокрытие

Агенты несут ответственность за разрешение операции прикрытия, поэтому никто из посторонних не интересуется тем, что произошло на самом деле. Возможно, им придется изменить показания и дать свидетелям правдоподобное объяснение. Агенты являются экспертами Программы на местах. Если им не хватает необходимых навыков, они должны адаптироваться и импровизировать с теми навыками, которые у них есть.
Недостаточно навыков криминалиста, чтобы сфальсифицировать место преступления? Перемешайте все настолько, что сбор доказательств - пустая трата времени. Недостаточно умения убеждать, чтобы убедить свидетеля поверить вашему объяснению? Дискредитируйте свидетеля подброшенными наркотиками или постыдной деятельностью в Интернете. Не хватает бюрократии, чтобы уберечь вас от ФБР? Инсценируйте какое-нибудь худшее преступление в двух округах, чтобы они его расследовали. Агенты должны разработать свой собственный план Б.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Решение Проблем

Программа имеет долгую историю и доступ ко многим ресурсам. Когда Агенты впадают в отчаяние и игроки требуют помощи, Обработчикам легко забыть, что самый важный актив Программы - это первый, который они развертывают: сами агенты. Агенты могут обратиться за помощью, но мудрый оперативник знает лучше, чем передавать эту просьбу без крайней необходимости. Требуя слишком многого, будущие запросы игнорируются. Такая помощь может быть оказана одним или двумя экспертами, обладающими необходимыми навыками или снаряжением. Это может быть ударная группа ветеранов JSOC Delta Green, эксперт по расследованию преступлений или пилот ЦРУ, летающий на старом транзитном самолете Tiger. Такая помощь должна быть редкой, и она должна сопровождаться риском ответных действий. Каждый отдельный человек или заявка, добавленные к операции, увеличивают риск раскрытия операции. Основы являются стандартными: наличные или дебетовая карта для транспортировки и проживания, временные назначения в Сверхсекретной программе (для федеральных государственных служащих), возможно, тайник с более или менее запрещенным оружием или списанными припасами, брифинг. Агенты никогда не рассчитывают получить гораздо больше, чем это. Если игроки кажутся возмущенными тем, что Программа отправляет их без достаточной подготовки или экспертной поддержки, напомните им, что они являются экспертами. Подготовка зависит от них. Программа не предназначена для решения проблем агентов. Агенты существуют для решения проблем Программы.

Возвращение Активов

Программа хранит неестественные образцы в безопасных местах, разбросанных по всей федеральной территории Соединенных Штатов и в лабораториях их партнеров из частного сектора. Эти отрицаемые объекты являются автономными, и по большей части персонал практически не имеет представления о том, почему их база вообще существует. Только небольшая команда в центре такого учреждения достаточно хорошо информирована, чтобы понять, что в них содержится. Эти объекты остаются неизвестными Агентам до тех пор, пока эти знания не станут необходимыми для их операций.

Ожидается, что после операции Агенты надежно упаковывают любые артефакты, источники информации или другие остатки, используя любую защиту от биологической опасности, которую они могут найти для биологических останков, и передают их своему сотруднику по расследованию. Агентов редко приглашают
непосредственно участвовать в анализе вещей, которые они восстанавливают.

Если остатки слишком велики для обычной передачи, сотрудник по ведению дел может попросить, чтобы Служба безопасности забрала его на вертолете или грузовом самолете. Это необычно. Такой прием повышает наглядность операции, как в буквальном, так и в бюрократическом смысле, в геометрической прогрессии. Это означает подвергать дополнительный персонал любой неестественной угрозе, которая может сохраниться. Подобные передачи приводили к огромным катастрофам, которые после стали Операциями. Оперативный сотрудник, который запрашивает их без необходимости, вскоре обнаруживает, что будущие запросы игнорируются.

Когда приемка одобрена, Управление безопасности направляет эксперта из Управления исследований с пилотами ВВС и несколькими охранниками для извлечения и транспортировки имущества. Команда по восстановлению встречает агентов на аэродроме, где присутствие вертолета или самолета привлекает мало внимания. Это зависит от агентов, чтобы добраться до аэродрома. Собранные доказательства запечатываются в защищенные контейнеры, чтобы летная команда никогда не знала, что они перевозят. Экипажам и агентам даны строгие инструкции не делиться друг с другом информацией сверх того, что необходимо. Команда по подбору никогда не предоставляет транспорт Агентам, кроме как по прямому приказу из Штаб-квартиры.

Дополнительные сведения см. в разделе ОПЕРАЦИЯ "КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК" на стр.270.

Зарубежные Операции

Операции за пределами США могут быть еще более чреваты возможностью разоблачения, чем внутренние операции, поскольку Программа не может получить юрисдикционное покрытие за пределами страны. Но у Программы есть много вариантов. ФБР и Министерство внутренних дел часто консультируются с иностранными правоохранительными службами по вопросам борьбы с наркотиками и борьбы с терроризмом, по финансовым расследованиям американцев за рубежом и по отслеживанию международных преступников, скрывающихся от правосудия.

Когда расследование прикрытия невозможно, на первый план выходят сотрудники ЦРУ и дипломатические сотрудники Программы. Программный агент, являющийся тайным сотрудником ЦРУ, имеет обширный доступ к разведданным ЦРУ и контртеррористических служб, объектам и материально-техническому обеспечению. Но у американцев, ведущих прямые действия за рубежом, к сожалению, долгая история поимки.

Зарубежные операции Программы, будь то тайные или под прикрытием иностранного партнерства, проводятся как стандартные операции внешней разведки. Однако меняющаяся международная ситуация и политика делают активы Программы в ЦРУ и Министерстве обороны ненадежными. Программа имеет доступ к конспиративным домам и подставным компаниям, принадлежащим разведывательным службам, но она не поддерживает свои собственные шпионские сети.

Иногда Программа может иметь цель, определенную как террористический риск, и расследовать или атаковать с серьезной огневой мощью. Для этого Программа заимствует активы у таких агентств, как ЦРУ, АСВ, Минобороны, ФБР и УБН, чтобы выполнить свою работу. Но это всегда взвешивает риск разоблачения. Чем больше задействовано непрограммного персонала, тем больше вероятность того, что один из них увидит что-то, что Программа должна скрывать.

Если операция привлекает внимание, Программа представляет историю прикрытия, подготовленную как можно раньше, кампанию дезинформации, которая будет распространяться через активы ЦРУ и Министерства обороны: возможно, удар по террористической ячейке или действия преступников. Он делает этот шаг только в случае необходимости. Риск
ответного удара от быстро продуманной дезинформации слишком велик. Что бы ни случилось, Агенты должны убраться отсюда как можно скорее.

DISINFORMATION

ОПЕРАЦИЯ "КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК" YELLOW CARD

Восстановительные операции Управления безопасности проводятся под названием операция "КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК". Название время от времени меняется. Его подразделения размещены в командах аэрокосмического восстановления и боевого спасения на военно-воздушной базе Муди, Джорджия; военно-воздушной базе Неллис, Невада; и военно-воздушной базе Райт-Паттерсон, Огайо.

Подразделение CORAL NOMAD включает в себя около 120 человек личного состава: пилоты, восемь или девять офицеров-спасателей, несколько десятков параспасателей ("PJ"), а также командный и вспомогательный персонал. Это подразделение является частью более крупной группы, с которой оно выполняет непрограммные миссии. Но все знают, что это подразделение время от времени проводит секретные операции, к которым больше никто в группе не допущен.

КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК обычно развертывается в боевом короле HC-130J II транспортный самолет или вертолеты Pave Hawk MH-60G, если пункт назначения находится в пределах 300 км от базы. Если эти варианты слишком громкие, он использует гражданский чартерный самолет, принадлежащий одному из союзников Программы в частном секторе. Истинный характер работы CORAL NOMAD строго "need-to-know". Очень немногие из его членов знают что-либо о Программе или неестественном.

Боевые спасатели CORAL NOMAD и PJs хорошо экипированы и хорошо вооружены, способны действовать в любых условиях. Они тренируются так же интенсивно, как и любое подразделение специальных операций. Они в высшей степени компетентны.

Операция "КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК" имеет более глубокие корни, чем думает большинство ее сотрудников. В дни MAJESTIC она называлась операция "ГОЛУБАЯ МУХА" в течение почти 50 лет, начиная с прикрытия Подразделения по восстановлению иностранных технологий ВВС США. Его командующий в 1990-х годах полковник Дж. Роберт Коффи погиб, спасая своих людей от катастрофического вторжения. Его сотрудники помогли ликвидировать коррумпированное руководство компании. Ее покровитель в то время, генерал-лейтенант ВВС США Юстис Белл, стал первым директором Программы по операциям. Давние ветераны с честью вспоминают этих людей.

CUT ALONG THIS LINE

> Общее происхождение и профессии — КОРАЛЛОВЫЙ КОЧЕВНИК

Background	Profession	Optional Bonus Skill Point Package
Исследователь (специалист по восстановлению)	Ученый	Бюрократ, Компьютерный энтузиаст или Аспирант-исследователь
Офицер-спасатель ВВС США или параспасатель ("PJ")	Специальный оператор, но с первой помощью 60 % и только одной связью	Медсестра/Фельдшер/Медперсонал, но замените психотерапию Легкой атлетикой или Бюрократией
Боевой пилот-спасатель ВВС США	Пилот, с тяжелым вооружением и Военной наукой (Воздух) в качестве выбранных навыков	Индивидуальный пакет: Бдительность, Огнестрельное оружие, Первая помощь, Навигация, Пилот (Самолет или вертолет), Выживание, Плавание, Рукопашный бой

Если дела пойдут достаточно плохо, инцидент может вызвать дипломатический раскол. Чтобы предотвратить разоблачение, Программа может организовать все так, чтобы ЦРУ, JSOC или какое-либо другое агентство взяли на себя ответственность, оставив Государственный департамент отрицать всякую связь с инцидентом. Это всегда последняя, отчаянная мера.

Агентам, арестованным за границей, не повезло. Побегов из тюрьмы не бывает. Ожидается, что арестованные агенты никоим образом не будут причастны к Программе или правительству США, будут придерживаться своей легенды и ждать освобождения столько, сколько необходимо.

Внешняя связь

Программа сделала предложения нескольким разведывательным агентствам, осведомленным о неестественном: РЫБЫ в Великобритании, M-EPIC в Канаде и ГРУ SV-8 в России. РЫБЫ все еще восстанавливаются после проникновения расы нечеловеческих разумных существ, которые контролировали руководство организации в 1990-х годах. Дельта Грин узнала об этой инфекции в 1999 году и прекратила контакт. С тех пор Программа имела ограниченное взаимодействие с РЫБАМИ.

Канадская компания M-EPIC имеет более тесные отношения с Программой, отчасти благодаря 8800-километровой границе, которую разделяют две страны. Долгая история применения гипергеометрических принципов M-EPIC привела к тому, что Программа активно привлекала организацию. Тем не менее, многие в рамках Программы и M-EPIC опасаются последствий гипергеометрического распространения, хотя другие видят в этом средство преодоления наихудших угроз. После десятилетий осторожности в первые дни Программы было начато сотрудничество с GRU SV-8, основанное на искоренении остатков Картохерии. Организации сохраняют нормализованные каналы связи. Однако с ростом российской экспансии ГРУ SV-8 стало безжалостным конкурентом так же часто, как и союзником, и Программа сократила контакты, поскольку Россия работала над обнародованием незаконных американских разведывательных программ и открыто влияла на политику США. С приходом администрации Трампа, с ее привлекающими внимание связями с российскими олигархами, Программа почти полностью разорвала контакт с ГРУ SV-8.

Безопасность

Агенты, наиболее вероятный источник утечек информации о Программе, находятся под наблюдением Управления безопасности. Как и их семьи, друзья и коллеги. Официально считается, что наблюдение ведется постоянно и на протяжении всей жизни, даже после того, как агент находится в резерве. То, сколько происходит на самом деле, варьируется. Субъект без истории риска может месяцами оставаться без наблюдения. Субъект, который представляет опасность — например, из-за внезапных изменений в поведении и настроении, — скорее всего, будет наблюдаться чаще.

Если наблюдение указывает на значительный риск раскрытия Программы, Управление безопасности предпринимает усилия по дезинформации. Срочная угроза — агент, намеренно раскрывающий секреты Программы или неестественное — становится операцией. Другие агенты должны немедленно уничтожить источник.

В противном случае Агент, находящийся под подозрением, может быть вызван в Штаб-квартиру для оценки. Цель этого визита проста: директор по операциям и Директор по безопасности должны решить, можно ли спасти Агента.

Такое собеседование должно быть одной из самых страшных вещей в жизни Агента. Директора анализируют слова Агента на предмет указания на то, что смерть Агента необходима для защиты Программы. Если все пойдет плохо, Агенту грозит стать жертвой "самоубийства", автомобильной аварии или передозировки наркотиков. Если директора решают, что Агента можно спасти, они дают эту рекомендацию Директору Программы. Но Директор может захотеть встретиться с Агентом лично. Директор взвесил судьбы бесчисленных агентов. Что может сказать Агент, чтобы Директор увидел в нем или в ней ценность, а не угрозу?

Агент, которого можно спасти, либо возвращается на поле, либо переводится в резерв, с которым при необходимости можно связаться.

Если у Программы есть основания полагать, что Агент заражен неестественным, все идет немного по-другому. Агента не доставляют в Штаб-квартиру. Вместо этого Программа созывает "Звездную палату", посылая команду агентов для проведения опроса, выяснения сути вещей и вынесения рекомендаций.

Дезинформация

Как только аудио и видео появятся в Интернете, они останутся там навсегда. Однако, если вы не можете отключить сигнал, вы можете скрыть его белым шумом. Когда на YouTube появится видео агентов Delta Green, стреляющих в наполовину видимое светящееся крылатое существо, и Phenomen-X.com, программа никогда не пытается его снять. Вместо этого он загромождает проблему мистификаторами, разоблачителями, троллями и заявлениями о поддержке из источников, призванных подорвать доказательства.

Управление безопасности управляет отделом, который специализируется на дезинформации, связанной с неестественными событиями. На бумаге это учебное подразделение ЦРУ, где обучают дезинформации и пропаганде. Сотрудники ЦРУ тратят свое время на разработку операций по дезинформации против верующих в сверхъестественное, которые выходят в Интернет с так называемыми "доказательствами". Офицеры наводняют Интернет противоречивыми, заведомо ошибочными материалами о криптозоологии, НЛО, теориях заговора и псевдонауке, полагая, что они изучают методы влияния на общественное мнение. Они никогда не понимают, что выполняют дезинформацию для Программы.

Конечно, Агенты, участвующие в операциях, не могут полагаться на то, что Программа все за них закроет. Они должны сами замести следы, чтобы у команд по дезинформации Программы был шанс отвлечь внимание общественности.

Исследование

Неизвестный рядовым агентам, через подставные организации и партнеров из частного сектора, Программа нанимает исследователей в дюжине закрытых лабораторий и секретных баз по всему миру. Они работают в ЛЕДЯНОЙ ПЕЩЕРЕ в Нью-Мексико, в других защищенных лабораториях Министерства обороны и в частных лабораториях, которыми управляют March Technologies и ее дочерние компании. Управление исследований изучает неестественные технологии и биологические образцы с прицелом на использование этих знаний в будущих столкновениях с неестественным. Краткое описание того, что Программа знает о неестественном, см. В ИССЛЕДОВАНИИ ПРОГРАММЫ на странице 323.

В то время как Программа активно собирает и изучает неестественное, эксперименты ограничены. Предполагается, что это произойдет только тогда, когда угроза делает это необходимым. Даже в этом случае проект контролируется, чтобы его можно было отменить при малейшем признаке неполадок.

Исследовательские проекты Программы время от времени меняют кодовые названия. Каждый из них выполняется исследователями, которые, по большей части, ничего не знают ни о других проектах, ни о самой Программе.

Вот несколько проектов, осуществляемых Программой и ее партнером, компанией March Technologies, и краткий справочный код каждого проекта.

ПРОЕКТ "СУЕТА" (D4BUS): Выявляет и изучает живые биологические образцы, разработанные давно несуществующим проектом MAJESTIC "ПЛУТОН".
ПРОЕКТ CONTRAIL (D4CON): Изучает математику технологии ворот.
ПРОЕКТ "МЕДНАЯ МАСКА" (D4CMK): Использует MAJESTIC компьютерные технологии, разработанные в рамках Соглашения — квантовые вычисления, искусственный интеллект, управляемый процессорами с кристаллической матрицей, и связь с запутыванием фотонов, которая опровергает теорему об отсутствии связи - для расшифровки и анализа перехватов SIGINT. Проект использует несколько уровней обычных, но в равной степени ограниченных и секретных программ прикрытия АНБ для предоставления разведывательных продуктов, которые помогают поддерживать влияние и финансирование Программы.
ПРОЕКТ "ЗАСУХА" (D4DRT): Исследования, проведенные на неестественных объектах, живых и мертвых, в основном в ЛЕДЯНОЙ ПЕЩЕРЕ в Лос-Аламосе, штат Нью-Мексико.
ПРОЕКТ "ПУСТАЯ ГОРА" (D4EMT): Исследования, связанные с "тессерактами мыслеформ класса I" (иногда называемыми Великой расой Иит), с особым интересом к симптомам измененной причинно-следственной связи.
ПРОЕКТ "ВЫСОКИЙ ДЕНЬ" (D4HDA): Использует сеть космического наблюдения США для наблюдения за неопознанными космическими аппаратами (которых немного и они находятся далеко друг от друга), а также зонды и радиотелескопы в глубоком космосе для поиска признаков нечеловеческой деятельности.
ПРОЕКТ LAMBENT (D4LAM): Использует профили ДНК, полученные от исследовательских компаний, занимающихся изучением предков, для идентификации лиц с родословной Иннсмута, в частности, лиц, связанных с "водными гуманоидами" Иннсмута.
ПРОЕКТ МЭЙНФРЕЙМ (D4MNF): "Обзорный" проект, который синтезирует и сопоставляет данные об открытиях, опубликованные другими исследовательскими проектами Программы. Это один из немногих проектов, в котором есть знания других отделов.
ПРОЕКТ NACRE PYTHON (D4NAC): Небольшая программа, которая изучает препараты, изменяющие сознание, и связанные с ними технологии. В 2002 году она сосредоточилась на лекарствах, разработанных в рамках ОСНОВНЫХ и ПЕРСПЕКТИВНЫХ проектов MAJESTIC. Большинство из этих веществ испортились после расторжения
Соглашения, и они оказались невозможными для производство без доступа к технологиям Серых. Работа ПЕРЛАМУТРОВОГО ПИТОНА носит превентивный характер.
ПРОЕКТ "КРАСНЫЙ МАЯТНИК" (D4RDP): Изучает экстрасенсорное восприятие, предвидение, психокинез и другие "врожденные" экстрасенсорные способности человека. Такие полномочия гораздо чаще являются обманом, чем подлинными. Те немногие истинные экстрасенсы, которых удалось обнаружить, быстро впали в безумие.
ПРОЕКТ SHARP ATLAS (D4SHA): Изучает технологии сверхпространственного интеллекта, такие как ми-го и насекомые из Шаггая (хотя никто в этом проекте не знает этих имен). Он разделен на множество ограниченных подпроектов.
ПРОЕКТ СЮЗЕРЕН (D4SUZ): Изучает N-Пространство и излучение Тиллингхаста. Ранее проект УЭЛЛС, подпроект проекта MAJESTIC "ПЛУТОН".
ПРОЕКТ ZERO RAPID (D4ZER): Собирает и анализирует разведданные, связанные с неестественной деятельностью на Земле, работая с открытыми и секретными источниками. Большая часть его работы сводится к просеиванию ложных тревог.

Марч Текнолоджиз, Инк.

Компания March Technologies была создана в качестве подставной компании для MAJESTIC для распространения технологий неестественного происхождения в военно-промышленном комплексе. Это сделало его основателя Джастина Крофта и его друзей невероятно богатыми. Когда MAJESTIC рухнул, March Technologies - это место, где приземлились многие из ее бывших лидеров. Работа компании и доступ к информации были слишком важны для Программы, чтобы противостоять ей. Вместо этого они стали партнерами. Многие сотрудники штаб-квартиры Программы получают заработную плату и льготы от March Technologies и ее дочерних компаний.
March Technologies остается ведущим оборонным подрядчиком, и ее миссия и методы остаются прежними: личное обогащение ее владельцев под видом национальной безопасности. Четыре бывших члена Руководящего комитета MAJESTIC-12 входят в совет директоров и владеют контрольным пакетом акций: д-р Энтони Коррело, д-р Эдвард Пенн, генерал. Томас Дирхаузен (армия США, в отставке) и генерал. Куртис Шенк (ВВС США, в отставке). Они нанимают ученых, которые давным-давно работали над MAJESTIC подпроектами и которые возглавляют новых исследователей, изучающих технологии и биологические образцы, извлеченные в рамках Программы сегодня.

TOP SECRET

активы:
Развернутые Реализации

Управление исследований, работающее с March Technologies, разработало несколько инструментов, которые могут быть развернуты агентам для оказания помощи в операциях. Такое развитие резко ограничивается рамками исследований и программной политикой. Развернутые реализации полезны только для обнаружения неестественных сил и сущностей, а не для их предотвращения. “Волшебных лекарств” не существует; в Программе действует давнее правило, запрещающее использовать биологические препараты неестественного происхождения. Исследователи получали неравномерные, часто катастрофические результаты, пытаясь вооружить неестественное — или, во многих случаях, определяя, что является “неестественным”, а что нет. Некоторые исследователи копались в старых томах, намереваясь привести древнюю алхимию в соответствие с современной наукой, но так часто поддавались умственной деградации и опасным экспериментам, что такие исследования практически запрещены.

Обработчики, создающие новые инструменты для развертывания на агентах, должны остерегаться нескольких важных проблем.

ОГРАНИЧЕННЫЙ ОХВАТ: Любой инструмент должен быть крайне ограничен по охвату. То, что мы называем “неестественным”, - это огромный спектр видов, измерений и энергий, которые часто не имеют ничего общего друг с другом. Инструмент, на который влияет одна неестественная вещь, не обязательно подвержен влиянию других.

ОБНАРУЖЕНИЕ, А НЕ РАЗРЕШЕНИЕ: Инструменты, предоставляемые Агентам, могут обнаруживать, намекать или даже раскрывать ужас. Они никогда не должны победить его. Выпущенные инструменты не должны решать проблемы Агентов. Решение проблем - ключевая часть игры.

ОТРИЦАНИЕ: Программа никогда не выдает инструмент, который, вероятно, привлечет больше внимания к операции. Каждый инструмент должен быть легко отрицаем как какое-то обычное устройство.

РЕДКОСТЬ: В Программе нет глубоких запасов НИОКР, которые можно было бы использовать при каждой операции. Он выдает один из этих инструментов только тогда, когда он однозначно относится к операции, и не всегда тогда. Эти инструменты встречаются редко. Когда

Агентам выдается один, это должно удивить игроков — и заставить их беспокоиться о том, что угрозы, с которыми они сталкиваются, могут быть хуже, чем когда-либо.

НАДЕЖНОСТЬ: Учитывая нехватку неестественных образцов для разработки и тестирования, инструменты, разработанные для Программы, могут работать не совсем так, как рекламируется. Например, скрининговый тест может иметь высокую частоту ошибок (показывать

ложноположительные или ложноотрицательные результаты), может работать не при всех условиях (становится ненадежным при различных температурах) или может легко сломаться при падении или намокании. Опытные агенты относятся к таким инструментам в лучшем случае скептически, а в худшем - с откровенным презрением.

БИОМАРКЕР А

Набор для анализа крови, который можно использовать в большинстве больничных или университетских биолабораторий с медицинским тестом, который

тайно свернутый Обработчиком. Тест занимает около трех часов, хотя одновременно можно протестировать три образца. Он использует вариант полимеразной цепной реакции (ПЦР) для проверки генетических биомаркеров, характерных для “водных гуманоидов” (АХ, или глубоководных) предков. Второй медицинский тест на образце может определить, был ли один из родителей наследником АГ или оба. Для набора требуется только небольшой пузырек с кровью. Как Агенты получают образец крови - это их проблема. Более конкретные подтверждающие тесты, основанные на передовых методах секвенирования ДНК, доступны в программных лабораториях, но для их завершения требуется несколько дней.

ПЯТНО ОТ НЕОТИССА

Прозрачная бесцветная жидкость, которая образует ярко-фиолетовое пятно, когда соприкасается с “неотканью”, вязким, подвижным веществом, иногда называемым протоматерией. Пятно обычно держится две-три минуты. Обычно размещаемая в распылителе, жидкость представляет собой раствор анилинового красителя, который пахнет тухлой рыбой и токсичен для человеческой плоти при длительном контакте. Первоначально разработанный во время расследования в Гловерсвилле, это один из немногих методов тестирования, доступных как для Программы, так и для Преступников.

СЧЕТЧИК Т-ИЗЛУЧЕНИЯ

Это маленькое пластиковое устройство похоже на пейджер. На нем есть экран считывания, кнопка питания и кнопка для отключения сигнала тревоги. Он обнаруживает специфические электромагнитные колебания, характерные для излучения Тиллингаста, на расстоянии до 10 м. Обработчик делает бросок Удачи для пользователя один раз в минуту, чтобы счетчик обнаружил следы излучения Тиллингхаста. Бросок составляет +20% до 1 м от источника, неизмененный от 1 до 3 м от источника и при -20% от 3 до 10 м от источника.

DISINFORMATION

МАРТОВСКИЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ИННОВАЦИИ

YELLOW CARD

Мартовские технологии существуют на задворках правительства США. Частный, невероятно прибыльный оборонный подрядчик, он, похоже, обладает сверхъестественной способностью перебивать своих конкурентов благодаря использованию поразительных, почти пророческих научных достижений. Когда у него был доступ к технологиям Серых, у Марча были активные проекты во всем, от генетических манипуляций до физики высоких энергий и оружия на основе пучков частиц. Все из эти достижения были получены из неестественных образцов, извлеченных или разработанных в рамках MAJESTIC подпроектов, над которыми работали мартовские технологии, чтобы превратить их в нечто, что могло бы сойти за человеческое изобретение. В 1980-х и 1990-х годах Мартовские технологии добились небольших, но значительных успехов в области материаловедения.- например, технология светопоглощающих углеродных нанотрубок и процесс, который сократил стоимость и время производства керамики, используемой в военной броне, на 25%. Она продавала электронные переключатели, защищенные от радиации, для спутников и ракет, а также новые технологии ракетных сопел. Их директорство всегда имело глубокие связи с Пентагоном.

После роспуска MAJESTIC в 2002 году компания March Technologies утратила приоритетность своих новых проектов "биологические препараты" и большую часть своей работы в области прямой энергетики и двигательной установки. Это было больше необходимостью, чем выбором: многие проекты вообще перестали работать, когда MAJESTIC нарушила Соглашение с Серыми. Вместо этого Март почти полностью сосредоточился на микропроцессорах, квантовых вычислениях и более передовых компьютерных технологиях: инновациях, разработанных в MAJESTIC проектах, основанных на знаниях полученный от серой технологии, но не зависящий от нее. Без новых серых технологий для изучения темпы открытий замедлились. Но компания едва коснулась поверхности открытий, которые она сделала двадцать лет назад. Март производит специализированные компьютерные компоненты для разведывательного и оборонного сообщества, в первую очередь для АНБ. Лишь несколько подразделений его аэрокосмического подразделения все еще производят компоненты ракет. Вся его работа засекречена.

Мартовские технологии проникают глубоко в американскую оборонительно-разведывательная машина. Его "изобретения" на десятилетия опережают самые передовые на планете, и он будет тратить десятилетия на их раздачу, по несколько миллиардов долларов за раз.

CUT ALONG THIS LINE

031-51937 0-46

Собственные исследователи Программы делят рабочее пространство с учеными March Technologies. Как и исследователи Программы, большинство ученых из March Technologies ничего не знают о проектах, выходящих за рамки их собственной работы, или о Программе или несуществующей организации MAJESTIC.
Между Программой и Мартовскими технологиями сохраняется непростая разрядка. Они ценны друг для друга. Программа не может разоблачить Мартовские технологии, не уничтожив свое собственное прикрытие. March Technologies не может раскрыть Программу, не рискуя ее жизненно важным доступом к сообществу оборонной разведки. Эти двое сотрудничают достаточно, чтобы держать друг друга на расстоянии.
Но даже по прошествии всех этих лет директора March Technologies упорно считают свое вытеснение из МАДЖЕСТИКА просто временной неудачей. Рано или поздно, они уверены, они определят рычаги, необходимые им для того, чтобы взять под контроль Программу. Эта миссия привела к тесным связям между March Technologies и ГРУ SV-8. Смотрите ПРИБЫЛЬ И УБЫТОК на странице 135.

Важные Люди: Программа

Разделение на части имеет решающее значение для Программы. Но чем дольше агенты служат и чем больше ошибок они совершают, тем больше начальников они в конечном итоге встречают.

Директор

Никто не обращается к лидеру Delta Green по имени. На бейджике с именем, который он предъявляет на контрольно-пропускных пунктах службы безопасности, написано, что он капитан. Джон Р. Смит, USN (в отставке): бывший морской котик и бывший офицер военно-морской разведки, уволенный из Военно-морского флота в 2012 году с тщательно отредактированной историей службы, в настоящее время работает в АНБ в качестве директора под любым псевдонимом, который Программа использует в этом году. Но он никогда не был директором Смитом. Он Директор. В разговоре обо всех директорах Программы вы всегда можете сказать, когда кто-то имеет в виду Директора.
Только горстка людей знает имя, с которым он родился: Форрест Джеймс, бывший капитан "Морских котиков", бывший заключенный, давний агент Дельта Грин, официально умерший с 2001 года.
Форрест Джеймс завоевал бронзовую медаль в плавании за сборную США на Олимпийских играх 1968 года в Мехико. Он окончил Аннаполис и присоединился к элитным морским котикам. Он пережил три командировки во Вьетнам. Он поднялся, чтобы командовать командой МОРСКИХ котиков. Он пережил столкновение с Глубоководными на глубине 150 морских саженей в 1981 году, и его тщательные исследования этих чудовищ привели его в Дельта Грин в 1988 году. С 1994 по 1999 год он был агентом Дарреном, одним из самых надежных людей Альфонса.
Он тот человек, который выиграл войну с MAJESTIC в 2001 году и очистил Руководящий комитет МАДЖЕСТИК-12. Он восстановил Delta Green в качестве Программы с финансированием и активами со всего правительства. Он руководил миссией, которая спасла мир от резонатора Тиллингхаста на борту американского корабля "Элдридж" в 2012 году. Он руководил организацией, которая спасала мир снова и снова.
И все же в мыслях Директора доминирует неудача. Он размышляет о Котиках, которых он привел к их гибели в 1981 году. Он борется со своей ролью в гибели коллег из Delta Green. Даже сейчас он сомневается в себе. Технологии, основанные на неестественных силах, просачиваются в мир. Это цена, которую Программа платит за выполнение своей миссии. Есть ли какой-нибудь способ вывести Программу из лабиринта компаний, которые окружают ее главного партнера и врага, March Technologies? Он просто не знает.
Но есть вещи, в которых Режиссер абсолютно уверен. Он знает, что будет исполнять обязанности директора Delta Green до тех пор, пока не найдет подходящего преемника. Кто-то, кто понимает ставки и может сделать трудный выбор. Это может быть Кэтрин Оукс, директор службы безопасности и самое близкое, что у него есть, к протеже. Или это может быть Эйб Маннен. Но Директор научился отвергать доверие. Он всегда в поиске агентов, которые отличились в этой области. Иногда он проявляет интерес к начинающим специалистам, которых можно было бы подготовить в качестве кураторов и для получения полномочий за пределами этого. Этот интерес им не нравится.

Он знает, что если не сумеет определить преемника, то умрет в сапогах, как Реджинальд Фейрфилд и Джозеф Кэмп - ужасные старики, которые были до него.
Он знает, что пока он еще здесь, ему нужно кое-что сделать. Он должен защищать бюрократическую невидимость Программы, а это означает, что он должен продолжать предоставлять новые технологии АНБ и Министерству обороны.
Форрест Джеймс так и не оправился полностью от травмы, полученной им при первой встрече с Глубокими, десятилетия назад. Эти существа остаются навязчивой идеей, и ничто не пугает его больше, чем осознание того, что они ходят среди нас, распространяя свою заразу. Два года назад он поручил директору службы безопасности Оуксу новую миссию: операцию "САЛЬТО". Используя генетические профили, полученные из ДНК, полученные от частных исследовательских компаний, занимающихся изучением предков, Программа приступила к отслеживанию всех, кто несет “Иннсмутскую заразу”, генетический маркер, указывающий на происхождение Иннсмута. С помощью этой информации был собран отборный отряд сотрудников, чтобы гарантировать, что эти “гибриды” будут устранены до того, как они смогут активироваться. Когда это возможно, эта команда убивает зараженных людей до того, как они станут сексуально активными и смогут распространить инфекцию. В 2016 году директор расширил эту программу, чтобы проверить образцы новорожденных, взятые в больницах по всей стране. Директор хочет, чтобы эта работа была выполнена до того, как он уйдет на пенсию. Из-за большого количества сомнительных целей в списке, он не считает, что может безопасно оставить это своему преемнику. Хотя методы обнаружения не совершенны, под его руководством Программа ошибается в сторону убийства. Совсем недавно он подписал разрешение на КУВЫРОК II, добавив список из 91 человека — каждый в возрасте от 18 месяцев до шести лет — в постоянно растущий список жертв. Он может добавить команды агентов к убийцам Оукса по мере увеличения рабочей нагрузки.
Если Программа рухнет, Директор воображает, что он загрузит все, что сможет, и убьет как можно больше тварей, прежде чем они окончательно убьют его. Личные связи Директора с годами разрушились, исказились из-за его навязчивых идей или утрачены из-за возраста и смерти. Большинство его старых товарищей по "Дельта Грин" отказались присоединиться к Программе.

Те, кто это сделал, научились бояться его. Его ближайший доверенный и советник, бывший исполнительный директор MAJESTIC Гэвин Росс, исчез, как только ему была предоставлена минутная свобода. Директор прогнал свою жену задолго до того, как она покончила с собой. Похоронив ее, он остринул доверие, привязанность и преданность. Теперь его мир - это угрозы и активы. Миссия - это все, что у него осталось. Пока он жив, это никогда не закончится. Директор ростом 1,9 м (6 футов 2 дюйма) и весом 77 кг (170 фунтов), с коротко стриженными седыми волосами, очками в тонкой оправе и аккуратно подстриженными усами. В отличие от многих старших сотрудников Программы, он предпочитает военную форму костюму и галстуку, хотя его форма лишена знаков различия. Легкий артрит и годы пьянства — всегда в нерабочее время и вне поля зрения — немного замедляют его, но ежедневное плавание и отягощения делают его стальным. У него до сих пор остались шрамы там, где когти Глубокого Человека царапали его подбородок и грудь более 30 лет назад. У него суровое лицо, острые скулы и быстрые, бегающие глаза. Чем дольше вы удерживаете его взгляд, тем больше вы ощущаете насилие, безжалостность и жестокие компромиссы, которые сформировали его.

Директор

Капитан Джон Смит, USN, в отставке. (он же капитан Форрест Джеймс, USN, умерший), 67 лет.
СЛИ 13 ТЕЛ 13 ЛОВ 10 ИНТ 17 ВОЛ 16 ХАР 13 ОЗ 13 ОВ 16 ОР 30 КТ 16 СВЯЗИ: Нет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Защита Программы.
Принимать решения, которые никто другой не может.
Зависимость (алкоголизм).
Посттравматическое стрессовое расстройство.
Приспособленный к насилию.
НАВЫКИ: Бдительность 72%, Легкая атлетика 65%, Бюрократия 72%, Взрывчатка 81%, Уклонение 66%, Вождение 43%, Огнестрельное оружие 68%, Тяжелое оружие 53%, Оружие ближнего боя 67%, Военная наука (Наземная) 70%, Военная наука (Морская) 50%, Навигация 59%, Убеждение 48%, Пилот Мини-Субмарины 67%, HUMINT 48%, Поиск 75%, Скрытность 69%, Выживание 52%, Плавание 85%, Рукопашный бой 75%, Неестественные 28%.
СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Взлом замков (ЛОВ), прыжки с парашютом (ЛОВ), ПОДВОДНОЕ плавание (плавание), подводное оружие (огнестрельное оружие).
АТАКИ: Тактический пистолет HK45 68%, урон 1D10. Нож коммандос SOG 67%, урон 1D6. Безоружный 75%, урон 1D4–1
РИТУАЛЫ: Зов Дагона, Знак Старейшины, Смотри На Другую Сторону, Знак Вуриша.

Специальный агент Абрахам Маннен, директор по операциям

Если дела не пойдут совсем плохо, директор по операциям - это самый высокий авторитет, с которым может встретиться любой агент. К директору Абрахаму Маннену — оперативники называют его “Оперативником” — дела шли плохо в течение долгого, долгого времени.
Мэннен знает, что у Программы есть проблема, и эта проблема - Директор. Форрест Джеймс — Маннен все еще думает о Директор по его настоящему имени — организовал Программу. Он руководил им в течение шестнадцати лет железной хваткой. Он одобряет каждую операцию. Он не делится секретами, если только не видит другого выхода. Если Директор поскользнется или с ним что-нибудь случится, вся Программа будет сорвана.
Они уже видели эти сбои. Операции были скрыты от Директора по операциям. Были достигнуты договоренности с компанией "Марч Текнолоджиз" без уведомления директора разведки. Исследовательские проекты были скрыты от других директоров. Маннен думает, что он может видеть, что произойдет, но Программа не была создана для надзора. Она слишком долго гноилась в темноте.
Маннен был молодым детективом в Гранд-Рапидсе, штат Мичиган, который получил диплом юриста вечерней школы и каким-то образом попал в ФБР. Его первым назначением в качестве агента было выгодное задание в Чикаго. В августе 1994 года он помог агентам ФБР Кертису Макрею из Отдела поведенческих наук и Джо Сиринго, специалисту по кражам произведений искусства из Лос-Анджелеса - агенту Сайрусу и агенту Уильяму из Дельта Грин — расследовать четверное преступление, связанное с кражей Откровений Глаа—ки, Том XII. Маннен сделает все возможное, чтобы забыть ужасы, которые привели к тому, что Ячейка - А-ввела его в группу в качестве агента Томаса, присоединившись к новой “Ячейке Т”.

Мэннен и его жена Кэрол, певица, поженились в первый год его работы в ФБР. В 1997 году у них родился их единственный ребенок, Эрик. Их брак не пережил ребенка и стрессов, связанных с конфликтными, трудными карьерами. Последствия катастрофической операции Delta Green в 1999 году разрушили брак Маннена и чуть не уволили его. Но это создало пожизненную связь с Форрестом Джеймсом.

В 2002 году Маннен был одним из первых агентов Delta Green, присоединившихся к Джеймсу — "Джону Смиту" — в новой программе. Директор потянул за ниточки, чтобы ФБР перевело Мэннена в сверхсекретную оперативную группу по борьбе с терроризмом, самую секретную из сотни Совместных оперативных групп по борьбе с терроризмом по всему миру. В записях ФБР Маннен сегодня остается на этом задании в никуда. Директор назначил Маннена заместителем директора по операциям, курирующим всех оперативных сотрудников и агентов. Мэннен думал, что эта работа достанется более опытному агенту, но директору нужен был кто-то, кому он мог бы безоговорочно доверять. Директор также хотел узнать историю Мэннена с Кертисом Макреем — одним из лидеров "Преступников", который отказался присоединиться к Программе. На протяжении многих лет Маннен и Макрей делали все возможное, чтобы предотвратить неприятности между двумя Зелеными Дельта.

Мэннен слишком ясно видел компромиссы, на которые идет Программа. Он каждый день работает с людьми, которые когда-то работали на MAJESTIC. Его команды предоставляют неестественные образцы тем же людям, которые когда-то извлекали выгоду из ужасов Соглашения. Это не очень удобная договоренность. Даже после всех этих лет он остается на расстоянии вытянутой руки от своих коллег-директоров, MAJESTIC ветеранов Гейтса, Оукса и Тэфема. Маннен иногда использует команды агентов в качестве своих помощников по устранению неполадок, набирая их для миссий, которые он хочет скрыть от глаз бывших MAJESTIC

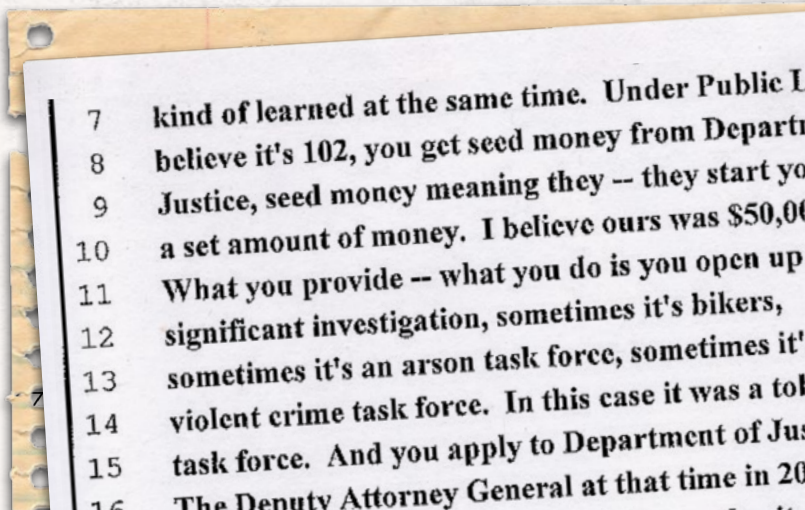
Персонал .

А еще есть агент Нэнси. Агент Delta Green, превратившийся в бесчеловечного монстра, она помогла Джеймсу спасти Маннена и его товарищей по команде в 1999 году. В 2010 году, когда Маннен стал директором по операциям, он узнал, что агент Нэнси была на неопределенный срок задержана в исследовательском центре Программы. Мэннен был в ярости, но достаточно умен, чтобы не показывать свою руку.

В течение многих лет Маннен неохотно участвовал в схеме освобождения агента Нэнси из плена. У старого товарища по команде Виктории Уинстед — бывшего агента Тони, а ныне оперативного сотрудника Отдела исследований — есть план. Она говорит, что их жизни - это именно то, чем они обязаны женщине, которая спасла их всех. До сих пор Мэннен уговаривал ее подождать. Маннен подумывал о том, чтобы сообщить Кертису Макрею о местонахождении агента Нэнси. Он может организовать способ отправки сообщения группой агентов — возможно, флэш-накопитель с видеофайлами и набором координат. Но он еще ничего не сделал. Рано или поздно Уинстед уедет без него. Тогда он точно узнает, кому он предан.

Мэннен видел картину в целом, и это сказалось на нем. Он был женат дважды после Кэрол. Оба закончились жестоким разводом, один из которых был снят с обвинений в нанесении побоев. Его арестовывали четыре раза за вождение в нетрезвом виде, только для того, чтобы обвинения были сняты под влиянием Программы. Он редко разговаривает со своей матерью, самым близким человеком в его жизни. Он пытался изолироваться от своего сына, но его сын теперь вырос и видит ложь насквозь. Мэннен скрывает свою травму в пьяных связях на одну ночь, и последние несколько раз перерастали в насилие. Даже слабое утешение, которое он когда-то нашел там, начало ускользать от него. Сколько времени пройдет, пока он не сделает что-нибудь с одной из тех женщин, которых можно заполучить, чего нельзя вернуть?

И почему-то, разве это не то, чего он хочет? Мэннен видел секреты неестественного побега, несмотря на все его усилия скрыть их. Он обеспокоен тем, что тщательно продуманные кампании по дезинформации Программы создали население, которое рассматривает теории заговора как основные новости. С каждой новой операцией катастрофа становится все больше, угрожая раскрыть секреты Программы.


7 kind of learned at the same time. Under Public L
8 believe it's 102, you get seed money from Departm
9 Justice, seed money meaning they -- they start yo
10 a set amount of money. I believe ours was $50,00
11 What you provide -- what you do is you open up
12 significant investigation, sometimes it's bikers,
13 sometimes it's an arson task force, sometimes it'
14 violent crime task force. In this case it was a tob
15 task force. And you apply to Department of Jus
16 The Deputy Attorney General at that time in 20

Он может только представить, насколько все было бы плохо, если бы это стало широко распространено, или если бы политики узнали достаточно, чтобы использовать Программу в своих собственных целях.
Иногда он задается вопросом, не произошло ли это уже. Все больше и больше он задается вопросом, были ли агенты Delta Green, которые отказались присоединиться к Программе, в конце концов, правы.
"Опер" ростом 1,9 м (6 футов 1 дюйм), сутулый, с избыточным весом 118 кг (260 фунтов) в плохо сидящем, консервативном сером костюме. Его волосы, когда-то густые и рыжие, теперь тонкие и в основном седые. Его бледная, веснушчатая кожа стала бледной после многих лет, проведенных в конференц-залах и плохо освещенных операционных центрах. Когда-то он думал о баскетболе как о том, что помогало ему оставаться в здравом уме. Он уже много лет не выходил на корт.

Операционный директор Маннен ("Опер.")

Видит надпись на стене; 52 года.
СИЛ 12 ТЕЛ 9 ЛОВ 10 ИНТ 15 ВОЛ 12 ХАР 11 ОЗ 11 ОВ 12 ОР 51 КТ 49 СВЯЗИ: Бывшая товарищ по команде Виктория Уинстед (заместитель директора по связям с операциями и исследованиями), 6.
Директор, 5.
Сын (Эрик), 7.
Мать (Сильвия), 9.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Прекращение неестественных вторжений.
Спасая других от необходимости учиться тому, что знает он.
Защищая общественность, своих кураторов и своих агентов, в таком порядке.
Начало новых отношений, которые не требуют многого.
Прерывистое взрывное расстройство.
Приспособленный к насилию и беспомощности.
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 63%, Бдительность 71%, Легкая атлетика 46%, Бюрократия 80%, Криминология 75%, Уклонение 56%, Вождение 68%, Огнестрельное оружие 70%, Иностранный язык (Иврит) 24%, Криминалистика 66%, HUMINT 82%, Закон 50%, Навигация 33%, Убеждение 70%, Поиск 54%, Рукопашный бой 62%, Неестественные 17%.
СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Ручные гранаты (Легкая атлетика), Взлом замков (ЛОВ), Прыжки с парашютом (ЛОВ).
АТАКИ: Пистолет Glock 22 70%, урон 1D10.
Безоружный 62%, урон 1D4–1.

Адмирал Джордж Гейтс, Директор по разведке

Джордж Гейтс окончил первым в своем классе Военно-морскую академию США, на год опередив Форреста Джеймса, затем получил степень магистра в области ядерной инженерии в Стэнфордском университете.
Его военно-морская карьера началась на борту атомных подводных лодок. Вернувшись на берег, он углубился в программы развития технологий военно-морского флота.
В начале 1980-х Гейтс был одним из многих офицеров военно—морского флота, которые слышали "истории на ночь" о необычных технологиях, разрабатываемых Военно-воздушными силами, - технологиях, происхождение которых было нелегко объяснить.
Гейтс работал с Управлением разведки флота, пока они не раскрыли Проект ПЛУТОН, секретную программу, которая изучала захваченные технологии из нечеловеческих источников. Погоня за ПЛУТОНОМ привела его к другим программам в рамках проекта MAJESTIC Special Studies — и в конечном итоге к Соглашению. Гейтс, хороший моряк, ввел флот в курс дела.
Вместо того, чтобы разоблачать Соглашение, горстка адмиралов решила вмешаться, обменяв молчание на доступ к технологическому рогу изобилия. К 1994 году Джордж Гейтс был одним из самых молодых адмиралов в истории Военно—морского флота США - и, будучи директором проекта MJ-11 "ЗАЗЕРКАЛЬЕ", членом Руководящего комитета MAJESTIC-12.
Поначалу Гейтс выступал за сохранение Соглашения. Мало того, что бывшие советские и Красные китайские ядерные арсеналы представляли большую угрозу для безопасности Америки, чем Серые, Гейтс знал, что другие правительства участвовали в сборе внеземных образцов.
Однако разведка ЗАЗЕРКАЛЬЯ предположила, что Серые упускают важные детали, касающиеся присутствия другой жизни, посещающей Землю. Когда Гейтс поделился этими данными с директором проекта "ЛУННАЯ ПЫЛЬ" генерал-лейтенантом ВВС США Юстисом Беллом, масштабы обмана стали более тревожными. Но Руководящий комитет обычно отклонял их опасения. Они знали, что достижение консенсуса ни к чему их не приведет. После убийства Директора Джастина Крофта Гейтс и Белл поддержали игру Форреста Джеймса, чтобы захватить контроль над MAJESTIC.
Вице-адмирал Гейтс сыграл важную роль в сохранении важнейших активов MAJESTIC под исключительным контролем Программы.

Тем не менее, Программа сочла необходимым работать в тесном партнерстве с March Technologies, где зарекомендовали себя другие директора MAJESTIC. Это сотрудничество с March Technologies обеспечило бы успех проекта TELL и его подпроекта WELLS, полностью импортных программ по нейтрализации глобальной угрозы, исходящей от путешествующего во времени американского корабля "Элдридж".

В 2012 году, после успеха проекта TELL, Джордж Гейтс уволился из военно-морского флота. Он продолжает работать консультантом в Министерстве обороны и связан с рядом влиятельных лоббистских фирм и оборонных подрядчиков, в том числе с мартовскими технологиями. Но большую часть своего времени он проводит в штаб-квартире, наблюдая за разведывательными операциями Программы. Если Агенты исследуют March Technologies или любую из ее дочерних компаний, обнаружат особенно богатый источник информации о неестественном или будут глубоко вовлечены в международное расследование, они могут встретиться с Гейтсом для руководства и координации.

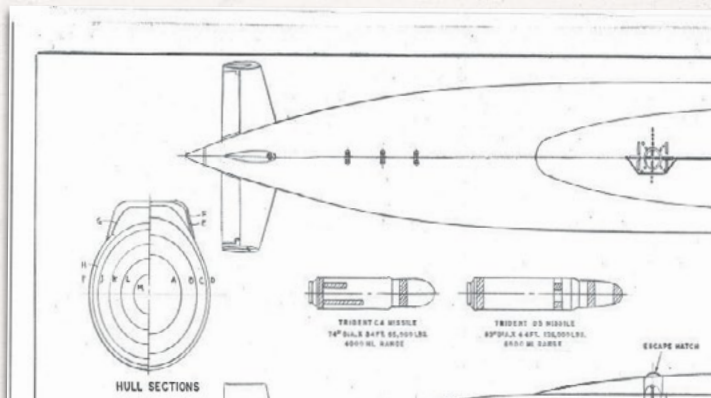
Слабость Гейтса - это успех. Он держал разрозненные нити MAJESTIC ресурсов вместе. Он установил рабочие отношения с канадской организацией M-EPIC. И, конечно же, проект TELL спас человечество. После всего этого адмирал Гейтс рассматривает неестественное как отклонение, но недостаток, который можно исправить. С благословения Директора Гейтс призывает директора по операциям уделять приоритетное внимание захвату и изучению неестественных технологий и биологических образцов, а также облегчает обмен информацией с мартовскими технологиями и Министерством обороны для поддержания финансирования Программы. Гейтс не хочет признаваться самому себе, что неестественное - это вселенная. Но он начинает подозревать это.

Гейтс - это все о подготовке. Вы планируете победить, но готовитесь к поражению. Не сделать этого означало бы пойти против всех фибр его существа. Он всегда был образцовым отцом и дедушкой. Если Программа в конечном счете потерпит неудачу, он сделает то, что должен, чтобы спасти своих близких от того, что должно произойти. Он старается не думать о том, как он рассчитал маршрут между домами своих детей. Как он убьет Гвен и ее детей дома, а затем поедет к Шелдону и сделает то же самое, чтобы спасти их от того, что они узнали, как их отец подвел их. Для них, по крайней мере, это будет быстро.

Адмирал является “Директором разведки” только тогда, когда обстоятельства требуют соблюдения формальностей. Его рост составляет 1,8 м (5 футов 10 дюймов), а вес - 75 кг (165 фунтов). Он экономно питается и заботится о своем теле, как будто понимает, что это единственное, что ему когда-либо выдадут. У него нет терпения к тем, кто позволяет личным страданиям влиять на их поведение или отношение. Он поддерживает стандарты ухода за собой даже на пенсии, поэтому его седые волосы подстрижены до положенной длины. Гейтс всегда выглядит соответственно. Красивый. С прямой спиной. Квадратная челюсть. Лидер — хотя и тот, кто не пойдет с вами на операцию.

Адмирал Гейтс

Усвоил неправильные уроки; 68 лет.
СИЛ 9 ТЕЛ 12 ЛОВ 12 ИНТ 16 ВОЛ 12 ХАР 16 ОЗ 11 ОВ 12 ОР 56 КТ 48 СВЯЗИ: Жена (Фрэнсис Д. Гейтс), 10.
Сын (Шелдон) и его семья, 12.
Дочь (Гвен) и ее семья, 9.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Преодоление каждого нового вызова.
Раздвигая границы человеческих знаний.
Оставляя более безопасный мир для своих внуков.
Исследуя космос.
Гарантирование гегемонии США в 21 веке.
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 32%, Бдительность 68%, Легкая атлетика 55%, Бюрократия 75%, Информатика 42%, Ремесло (Электрик) 64%, Ремесло (Механик) 61%, Огнестрельное оружие 50%, История 43%, HUMINT 47%, Военная наука (Море) 77%, Навигация 75%, Пилот (Парусное судно) 56%, Пилот (Подводная лодка) 69%, Наука (Ядерная техника) 71%, Плавание 48%, Рукопашный бой 45%, Неестественные 8%.
АТАКИ: Пистолет Colt M1911A1 50%, урон 1D10. Безоружный 45%, урон 1D4–1.



Эйприл Плезант Крамптон, доктор философии, офицер разведки

За почти 40 лет работы в АНБ доктор Эйприл Плезант Крамптон создала структуры, которые защищают правительство США и Министерство обороны. В течение почти 30 из этих лет она разрабатывала алгоритмы для поиска в данных признаков неестественного и признаков того, что Delta Green во всех ее формах подвергается риску внешнего расследования. Прошло почти 20 лет с тех пор, как кто-либо, кроме нее, знал в полной мере о ее работе.

Родившийся в Хантсвилле, штат Алабама, в 1950-х годах, Крамптон была счастлива, что её родители были техниками в Редстоунском арсенале.

Высокообразованные, интеллигентные и начитанные, они не соглашались с диагнозами психиатров о ее крайних трудностях с социальным взаимодействием и общением. Они знали, что она не была ни умственно отсталой, ни шизофреничкой. Они нашли способы вовлечь и подтолкнуть ее развитие. Она культивировала таланты к математике и распознаванию образов, движимая навязчивым интересом и железной волей.

Работая над своей докторской диссертацией по математике и компьютерному программированию в Массачусетском технологическом институте, Крамптон была завербована АНБ. Там она нашла среду, в которой процветали ее страсти. Как и многие афроамериканские сотрудники, ее практически игнорировали, когда появлялись возможности для продвижения по службе. Но ее сверстники восхищались ее работой. Она решила, что этого будет достаточно.

Крамптон продолжила свои исследования, углубляясь в некоторые из самых эзотерических и темных уголков математической теории. Затем она нашла работу студента Мискатоникского университета 1930-х годов Уолтера Гилмана. Она интерпретировала его теоретическую математику как средство открыть путь в высшие измерения. Она проверила его уравнения и случайно впустила в мир нечто ужасающее. Крамптон умерла бы, если бы не вмешательство Реджинальда Фэрфилда, одного из лидеров "Дельта Грин". Как Фэрфилду и его команде удалось оказаться там в нужное время, так и не было объяснено. В ту ночь Крамптон поклялась в верности делу Фэрфилда.

Крамптон быстро стал одним из самых ценных участников заговора. Сам Фэрфилд не испытывал к ней особого терпения, но она тесно сотрудничала с его человек номер два, Джозефом Кэмпом, чтобы изолировать гипергеометрические формулы, чтобы отвергнуть, уничтожить или сдержать неестественное. Не менее важно и то, что она помогала обеспечивать безопасность коммуникаций Дельты Грин.

После убийства Фэрфилда MAJESTIC, Крамптон присоединился к Кэмпу и Мэтью Карпентеру из ФБР, чтобы сформировать ячейку-А, организацию управления и контроля для заговора Дельта Грин. Как агент Андреа, она отвечала за безопасность связи. Ее должность в АНБ и навыки криптографа сделали ее незаменимой при создании подпольных цифровых сетей Delta Green. Она никогда не общалась с агентами, но ее имя распространилось. Каждый агент, который слышал об агенте Андреа, придумывал о ней новую теорию, каждая более диковинная, чем предыдущая.

Когда Форрест Джеймс присоединился к MAJESTIC, он связался с агентом Андреа по единственному известному ему каналу - анонимной цифровой сети, которую она изобрела. Он никогда не видел ее лица и не узнал о ней ни малейшей детали. Но когда он объяснил, почему он хочет, чтобы Гэвин Росс из MAJESTIC заменил Карпентера в качестве агента Адама, Крамптон согласилась. Она знала, что Кэмп, тогда выведенный из строя в результате покушения, никогда не примет этого, но она видела в Россе ценный актив, способный свергнуть МАДЖЕСТИК. И она ожидала, что Эд Джеймс помешает Россу подвергать агентов ненужному риску. Джозеф Кэмп так и не простил ее.

Кэмп исчез, и Джеймс ликвидировал MAJESTIC, основал Программу и заключил в тюрьму Гэвина Росса. Это оставило Крамптона единственным членом А-ячейки. Это было больше ответственности, чем она хотела. Когда Дональд По выступил вперед, она помогла ему создать новую ячейку "А", а затем ушла. Она сохранила свое кодовое имя - По еще предстоит узнать, кто такой агент Андреа на самом деле, — но она фактически Подружилась с Преступниками.

В 2005 году к Крамптон обратились представители Программы, которые обнаружили следы ее прежнего участия в "Дельта Грин", но понятия не имели о том, что она агент Андреа. Она приняла их приглашение - отчасти потому, что это позволило ей узнать, как они нашли ее, и замести следы. С тех пор она помогает Программе выявлять угрозы.

Крамптону не потребовалось много времени, чтобы понять, что Программа не преследует цель, как ее определил Кэмп. Она лучше, чем большинство, понимала опасность использования неестественного. Поэтому она начала посылать намеки на эксцессы Программы в А-ячейку. Они так и не узнали источник информации. Это привело к тихим рейдам в Мартовские технологические лаборатории и нескольким близким контактам между Программой и Преступниками. Крамптон пытается удержать две группы от столкновения друг с другом, но это все, что она может сделать. Рано или поздно прольется кровь.
Частью успеха Крамптон в качестве крота является ее полное отсутствие квалификации, необходимой для этого. Даже по стандартам АНБ она не общительна. Ей никогда не приходит в голову доверять кому-либо, кроме своей матери. Ей трудно поддерживать разговор. Она замечает мало социальных сигналов. Известно, что в состоянии сильного стресса она полностью отключается от окружающего мира, закрывает уши руками и беззвучно напевает. Ее собственные манеры так же непрозрачны для других. Она скучна до невидимости. Ее почти невозможно расшифровать. Она испытывает такой же стресс, говоря "Привет", как и на допросе; у нее нет базового уровня проверки на полиграфе. Но ее память глубока и остра.
Никто в ячейке-А или в Программе не подозревает ее. Код, который она взламывает, невидим. Она вполне осознает тот факт, что тоже сделала себя невидимой. Ее афроамериканским коллегам из АНБ пришлось бороться за признание, как и ее родителям в Редстоуне, но она похоронила свои таланты и достижения. Она всего лишь стремится защитить свою страну и свой мир от возвышения сил, которые были бы намного хуже.
Знания Крамптона об операциях Дельты Грин являются всеобъемлющими. Если ее вера в "Преступников" и Программу рухнет, она может стать самой серьезной угрозой, с которой она когда-либо могла столкнуться.
Агенты могли годами взаимодействовать с Крамптон на расстоянии, даже не подозревая о ее существовании. Тонкие подсказки могут указывать им в определенных направлениях. Они могут обнаружить, что предприняли серию ошибок, которые внезапно обнаруживают закономерность, более глубокую угрозу, которую никто не распознал. Если особо подкованный Агент будет искать цифровые отпечатки пальцев своего информатора, это может привести к игре в кошки-мышки с женщиной, которая изобрела игры в кошки-мышки.

Если когда-нибудь произойдет личная встреча с Эйприл Крамптон, она должна состояться на ее условиях и представлять собой разрешение глубокой тайны.
Печально известный агент Андреа - невысокий, среднего роста-пожилая, коренастая афроамериканка, всегда сутулая, ростом 1,6 м (5 футов 3 дюйма) и весом 74 кг (163 фунта). Она нервничает и односложна в разговоре, если только не говорит о компьютерах или безопасности связи с кем-то, кто владеет информатикой на уровне 80% или выше. Макияж, внешний вид и стиль никогда не имели для Крамптона большего смысла, чем межличностные отношения. Раз в неделю она коротко стрижет свои седые волосы ножницами, потому что не любит электробритвы. У нее есть шкаф, заполненный необходимой одеждой: для работы, темно-серые юбки, жакеты и белые блузки; для дома - свободные синие спортивные костюмы. Все в ней квадратное, мягкое и забывчивое.,

Эйприл Плезант Крамптон, доктор философии.
Невидимая женщина, 61 год.
СИЛ 7 ТЕЛ 9 ЛОВ 8 ИНТ 18 ВОЛ 17 ХАР 6 ОЗ 8 ОВ 17 ОР 63 КТ 51 СВЯЗИ:
Мать (Мэй Крамптон), 6.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Понимание границ математики.
Мониторинг Программы.
Наблюдение за Преступниками.
Удерживая Неестественное на расстоянии.
Фуги.
НАВЫКИ: Бдительность 79%, Бухгалтерский учет 64%, Бюрократия 35%, Ремесло (Микроэлектроника) 65%, Информатика 97%, Оккультные науки 69%, Наука (Прикладная математика) 96%, Наука (Теоретическая математика) 95%, Поиск 68%, SIGINT 93%, Неестественный 31%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1d4–2.
РИТУАЛЫ: Зов Дагона, Вызов Тех, Кто Извне (Азатот, Волочащийся В Измерениях, Ньярлатхотеп, Ку-Тугква, Шуб-Ниггурат, Йог-Сотот), Закрытие Бреши (Азатот, Шуб-Ниггурат, Йог-Сотот), Знак Старейшины, Обмен Личностями, Безошибочное Внушение, Неясная Память, Восстание Из Основных Солей, Увидеть Другую Сторону, Знак Вура.

Кэтрин Оукс, директор по безопасности

Первым детским воспоминанием Кэтрин Оукс было то, как отец бил ее. После того как он был заключен в тюрьму за убийство ее матери, она провела свое детство в приемных семьях. Ей приходилось бороться за внимание, за уважение, за еду, за пространство — за все, что она могла назвать своим. Она научилась быть порочной, пока не стала сильной, и научилась быть терпеливой, когда порочности и силы было недостаточно.
В свой 18-й день рождения Оукс пошла в армию. Она хотела адреналина боя. Боевые подразделения были закрыты для женщин, поэтому она поступила в военную полицию как следующая лучшая вещь. Она была агрессивной и бесстрашной, но у нее было достаточно самообладания, чтобы избежать ненужных неприятностей. Вскоре она стала сержантом.
Тем временем она с головой ушла в боевые тренировки, а в свободное время нашла школы боевых искусств с высоким уровнем контакта, таких как бокс, Муай-тай, джиу-джитсу, самбо и Эскрима. Она столкнулась с несколькими трудностями в армейских соревнованиях по боевым искусствам с гендерной сегрегацией, поэтому она спровоцировала неофициальные поединки с мужчинами. Вот тогда-то все и изменилось. Уязвленное самолюбие заставило троих противников попытаться отомстить. Она оставила двоих мужчин искалеченными, а одного мертвым. Когда покойник оказался внуком генерала, Оукс ожидала провести свою жизнь за решеткой. Ей был 21 год.
Пока она ждала суда, мужчины в черных костюмах нанесли ей визит. Они сказали, что они из секретной службы контрразведки, и сделали предложение. Позвольте ее адвокату снять обвинения. Отсидит свой срок. Когда она закончит, они введут ее в программу секретных операций, настолько темную, что она будет выше закона. Она получила бы все, что хотела, и здоровую зарплату в придачу. Оукс сказала им, что у нее нет времени на сказки.
На следующий день охранники вывели ее из дисциплинарного барака, и люди в черном доставили ее на Гуам. Они не стали бы обсуждать свое агентство или свою работу. Но они сказали, что везут ее к отцу. Казалось, они знали о нем все. Они думали, что она захочет отомстить. Он будет один, в комнате без окон, и ни в чьих записях его не будет. Она могла делать все, что хотела. Никаких последствий. Будет ли этого достаточным доказательством?

Это был долгий полет. Оукс всегда говорила себе, что она не будет определяться своим детством. Но неизбежно она начала представлять все способы, которыми могла бы поквитаться с убийцей, разрушившим ее жизнь. С другой стороны, она не могла понять ничего из этого. Это должно было быть испытание или ловушка. Но зачем кому-то беспокоиться?

Мужчины в черных костюмах провели ее через базу ВВС Андерсен, мимо контрольно-пропускных пунктов службы безопасности и вниз в подвал, пока они не оказались полностью изолированы. Просто пустой коридор, запертая дверь и смена одежды. Они улыбнулись, дали ей ключ и сказали, что она сможет найти их наверху, когда закончит.

Оукс долго стоял у этой двери, прежде чем уйти. Когда она нашла мужчин наверху, она вручила им ключ и сказала: "Я с ним покончила". Они отвезли ее обратно.

Оукс отсидела свой срок и была уволена с позором. Люди в черном ждали. Они сказали, что знали, что она может убивать. Поездка на Гуам была проверкой, сможет ли она контролировать себя. Она прошла . Поэтому в 1995 году она перешла на работу в NRO DELTA, подразделение проекта "ГРАНАТ".

Взломы. Кражи. Поджоги. Похищения. Допросы. Убийства. Она нашла применение каждому уроку, который когда-либо усвоила, и узнала то, во что никогда бы не поверила. Никто никогда не произносил слово "инопланетянин", но даже самый жалкий головорез из NRO DELTA в конце концов понял это. Оукс встретился с шефом ГАРНЕТ, Гэвином Россом. Она услышала название более крупного проекта: MAJESTIC. Она взяла свою плату и держала рот на замке.

В 1999 году у Оукс появился новый партнер: Форрест Джеймс, выброшенный на берег КОТИК, годившийся ей в отцы, сбежавший заключенный, который избивал женщин, когда был пьян. Напарник или нет, она не собиралась лезть из кожи вон, чтобы прикрыть ему спину. Но проработав с ним год, она пришла к выводу, что Джеймс жесткий, верный, надежный и раскаивающийся. Оукс знал, что лучше ни на кого не полагаться, но они научились доверять друг другу.

Когда Джеймс и его союзники уничтожили "МАДЖЕСТИК", Оукс помог ликвидировать лоялистов из NRO DELTA, которые не смотрели на вещи по-своему. Она помогла превратить МАДЖЕСТИК в новый Дельта-Грин.

На краткий миг в 2002 году Оукс подумала, что сможет отойти от убийства. Она только продвинулась до главного убийцы. Как директор по безопасности, она следит за тем, чтобы персонал Программы любой ценой сохранял свои секреты.

Оукс ведет подсчет того, сколько смертей агентов она заказала. Подсчет не уменьшил потребность в адреналине, из-за которого она глотает таблетки и гоняется за рисками, которые она на самом деле не ожидает пережить. Это не спасло ее дисфункциональные отношения, которые подпитывались скорее возбуждением от эмоционального проступка, чем близостью. Это, конечно, не помешает ей заказать следующую смерть. Несмотря на все это, она остается. При всей своей безжалостности Программа спасла мир. Она помогла спасти мир. Это кое-что значит. Но—

Два года назад директор поручил Оуксу организовать отряд смерти, который бежал прямо из Управления безопасности, не отвечая на Операции. Эти тщательно проверенные сотрудники службы безопасности убивали мужчин, женщин и детей, у которых был выявлен определенный генетический маркер. Смерти выглядят как естественные причины и несчастные случаи. Их было много, но каким-то образом они продолжают находить все больше целей. И даже самый закоренелый убийца может зайти так далеко только перед тем, как сломаться. Она начала искать агентов, которые могли бы помочь в этих смертельно опасных миссиях.

Несмотря на всю свою развязность, Оукс все больше и больше ощущает себя пустой оболочкой, абстрактным представлением о человеке. В ее хорошие дни, когда спешки достаточно, она думает: "Конечно, я могу это преодолеть". В плохих случаях она как будто наблюдает, как кто-то другой живет тем, что считается ее жизнью.

Оукс нутром чует, что Директор- это проблема. Он никогда не уйдет на пенсию. Он потратил все эти годы на создание организации, которая зависит от его навязчивых идей. Она помогла ему оградить его от любой власти, кроме его собственной. Она оберегала его от всех угроз, кроме нее.

Она уверена, что однажды, ради блага Программы — ради блага всего мира — Директору придется умереть. Она не знает, достаточно ли она сильна, чтобы пройти это испытание.

Иногда она думает, что ей следовало открыть эту дверь на Гуаме. С течением времени она становится все более и более уверенной, что нашла бы только пустую комнату.

Директор по безопасности Оукс поражает впечатляющей фигурой. Она имеет рост 1,8 м (5 футов 10 дюймов) и весит 70 кг (155 фунтов) тонко отточенных мышц. Чтобы слиться с остальной частью истеблишмента национальной безопасности, она носит консервативный деловой костюм. Она стрижет свои светлые с проседью волосы меньше чем на полдюйма, слишком коротко, чтобы соперник мог схватить ее. Ее длинное лицо и большие руки демонстрируют признаки того, что она всю жизнь раздавала и получала побои, и иногда синяки свежие. Рубцовая ткань вокруг ее больших голубых глаз делает их неровными. Всякий раз, когда она может, она прячет эти шрамы за солнцезащитными очками.

Директор по безопасности Оукс

Измученный убийца, 46 лет.
СИЛ 14 ТЕЛ 15 ЛОВ 14 ИНТ 15 ВОЛ 13 ХАР 11 ОЗ 15 ОВ 13 ОР 46 КТ 38 СВЯЗИ:
Директор, 7.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Защита Форреста Джеймса.
Устранение угроз для Программы
Никогда не проявлять слабости.
Зависимость (стимуляторы).
Расстройство деперсонализации.
Приспособленный к насилию и беспомощности.
НАВЫКИ: Бдительность 68%, Легкая атлетика 86%, Криминология 53%, Взрывчатка 47%, Маскировка 49%, Уклонение 79%, Вождение 60%, Огнестрельное оружие 67%, Первая помощь 44%, Криминалистика 73%, Тяжелое оружие 41%, HUMINT 63%, Оружие ближнего боя 76%, Военная наука (Земля) 53%, Навигация 55%, Поиск 49%, Скрытность 76%, Плавание 41%, Рукопашный бой 93%, Неестественные 13%.
СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Взлом замков (ЛОВ), Прыжки с парашютом(ЛОВ), Снаряжение для подводного плавания (плавание).
АТАКИ: Тактический пистолет HK45 67%, урон 1D10.Боевой нож LHR 76%, урон 1D6+1. Безоружный 93%, урон 1D4.

Чарли Бостик, заместитель директора по безопасности (информация)

Чем больше вещей меняется для Чарли Бостика, тем больше они остаются прежними. Вся его карьера была посвящена лжи. Все, что меняется, - это ложь. Завербованный ЦРУ в конце 1980-х годов в результате маркетинговой карьеры, Бостик в течение семи лет занимался пропагандой и дезинформацией в США, прежде чем был завербован проектом MAJESTIC "ГРАНАТ". Там он наводнил мир дезинформацией об НЛО. Снабжая фальшивыми советами источники, которые попали в новостные телешоу бульварных газет, такие как "Текущее дело", "Внутреннее издание" и "Феномен-Икс", он убедился, что самые сумасшедшие получили внимание средств массовой информации. Внеземное вскрытие? Окончательный отчет Розуэлла? Да, это был он. Он разработал, а затем разоблачил некоторые из самых известных мистификаций 1990-х годов. Он разработал методы публичной дезинформации, которые станут доминировать в том, как американцы получают новости.

К тридцати четырем годам Бостик занял третье место в "ГАРНЕТЕ", по правую руку от Гэвина Росса. Там он узнавал все больше и больше о том, чем на самом деле занимался МЭЙДЖЕСТИК, и начал трусить.

Бостик считал, что это только вопрос времени, когда разнесется новость о том, что правительство США обменивало жизни своих граждан на неестественные технологии. Поэтому Бостик собрал страховой полис-материал, который он мог бы использовать, чтобы превентивно выставить MAJESTIC на всеобщее обозрение и спасти себя от повторного преследования. К несчастью, Гэвин Росс поймал его.

Бостик думал, что он покойник, но Росс шантажировал Бостика, чтобы тот стал его невольным посредником для утечки информации в Дельта Грин. Во время MAJESTIC войны все стало еще сложнее. Бостик был схвачен агентами NRO DELTA, лояльными Адольфу Лепусу, начальнику психопатической службы безопасности MAJESTIC. Спасенный Форрестом Джеймсом, Бостик раскрыл все. Когда дым рассеялся, Форрест Джеймс и Дельта Грин получили контроль над доской.

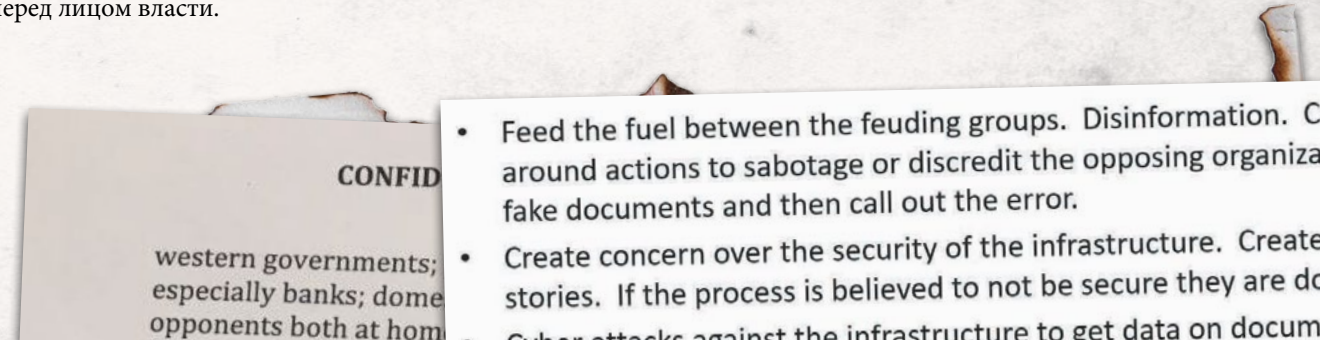
Планы Бостика на спокойную пенсию быстро закончились. Новая программа "пригласила" его остаться и продолжить свою работу. И снова он решил уступить перед лицом власти.

Он создал новую личность для Джеймса и обратил свой огромный талант к притворству на службу Дельте Грин.

Сегодня Чарли Бостик является высшим авторитетом, с которым может столкнуться любой агент, связанный с операциями Программы по дезинформации. Его миссия состоит в том, чтобы скрыть существование Программы и неестественное. У Бостика и его лжецов всегда найдется для них работа. Агенты на местах никогда не бывают такими осторожными, как они думают. Бостику иногда приходится встречаться с агентами для подробного опроса, чтобы он точно знал, что и как скрывать. Эти допросы всегда действуют ему на нервы.

Бостик считает, что единственная причина, по которой его не убили, заключается в том, что он остается незаменимым для Программы. Отчасти это означает, никогда не обучать протеже, чтобы они могли выполнять свою работу. Время от времени Бостик тонко саботировал операции по дезинформации только для того, чтобы поставить подрастающему подчиненному синяк под глазом. Программа не поймала его саботаж, но они следят за другими его неосторожностями. На протяжении десятилетий личная жизнь Бостика вращалась вокруг проституток. Каждый раз, когда штаб-квартира переезжает, Бостик должен начинать новую серию отношений с женщинами и поставщиками. В последнее время, отчаянно нуждаясь в какой-то приемлемой замене доверия, он начал делиться важными вещами. Когда-нибудь одна из этих женщин или один из мужчин, которые ими управляют, обязательно обратят секреты Бостика в свою пользу. Между его параноидальными маневрами по защите своей позиции и его иррациональным побуждением признаться, Бостик мог разоблачить саму Программу.

После операции на желудке Чарли Бостик превратился в бледное жилистое пугало в плохо сидящих брюках цвета хаки. Он имеет рост 1,7 м (5 футов 6 дюймов) и весит 67 кг (147 фунтов), что вдвое меньше веса, который он когда-то носил. Его карие глаза большие и нервные, окруженные темными кругами. У него небольшой неправильный прикус и слабый подбородок, который он скрывает подстриженной козлиной бородкой. Его редеющие седые волосы остаются вечно неуправляемыми. Его общее поведение - это нервная напряженность.



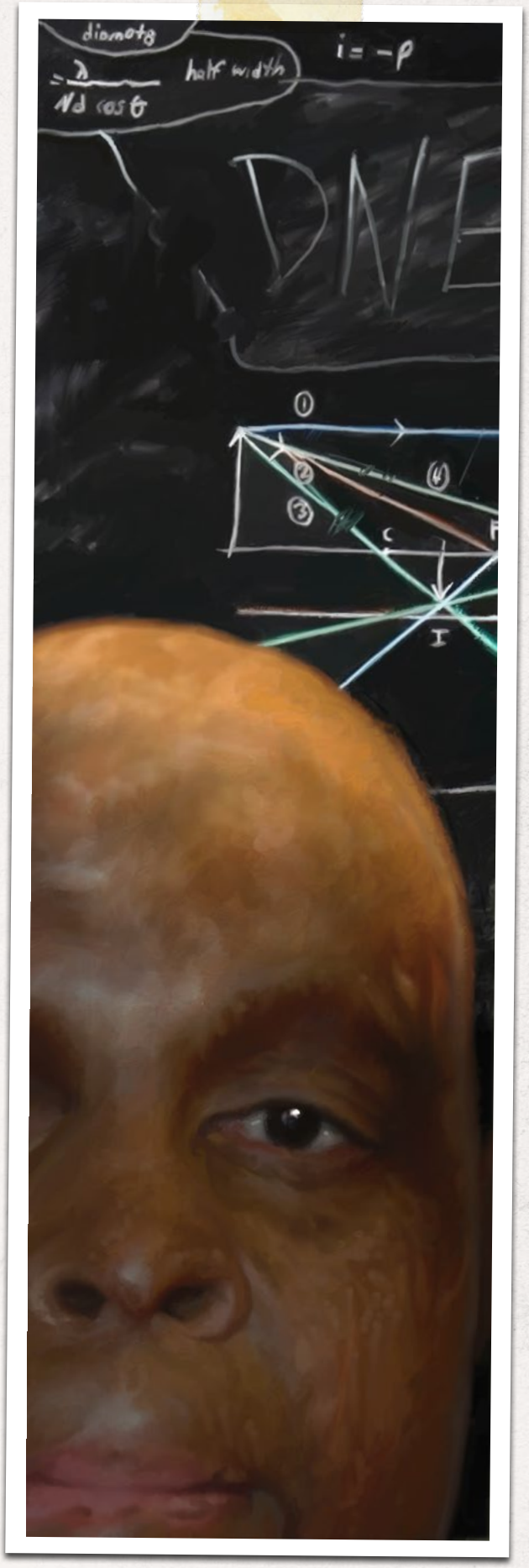
Чарли Бостик

Человек, который знает, что он знает слишком много, 54 года.
СИЛ 9 ТЕЛ 11 ЛОВ 16 ИНТ 18 ВОЛ 11 ХАР 10 ОЗ 10 ОВ 11 ОР 41 КТ 34 СВЯЗИ: Нет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Оставаться незаменимым в Программе.
Всегда знать, какая ложь является правдой.
Всегда знаешть, что люди хотят услышать.
Тревожное расстройство.
Паранойя.
Приспособленный к беспомощности.
НАВЫКИ: Бдительность 49%, Антропология 69%, Информатика 82%, Огнестрельное оружие 44%, История 73%, HUMINT 80%, Оккультизм 71%, Убеждение 76%, Фарма. 65%, Фотография 78%, Скрытность 40%, Неестественное 8%.
АТАКИ: Револьвер Кольт Вайпер 38 калибра 44%, урон 1D8. Безоружный 40%, урон 1D4–1.

Грегори Тэфем, доктор философии., Директор по исследованиям

Доктор Грегори Тэфем спас мир, но это была почти запоздалая мысль. Тэфем начинал как молодой доктор философии по теоретической физике, сын ученого, который работал с Теллером и Уламом над водородной бомбой. Он думал, что пойдет по стопам своего отца: найдет лучшие способы испарить и отравить миллиарды. Но критика, которую он опубликовал по теории отрицательной массы Бонди в общей теории относительности, привлекла внимание ученых, работающих с лабораторией MAJESTIC S-4. После тщательной проверки и предоставления возможности разобраться в некоторых проблемных уравнениях, которые задерживали команду S-4 допоздна, они привезли Тэфема в Зону 51 для работы над самым секретным проектом правительства США: анализ восстановленной нетерриториальной технологии.

Три года спустя, 30 февраля 1972 года, доктор Тэфем стал свидетелем попытки перезапустить источник питания
на "диске", найденном в Розуэлле в 1947 году. Результатом стал гигантский взрыв, в результате которого погибли четверо и еще 73 получили ранения. Тэфем получил сильные ожоги лица и рук. Сегодня он носит эти шрамы. Но то, что тебя не убивает, вызывает у тебя любопытство.



Тэфэм продолжал работать над восстановленными нетерриториальными технологиями. Когда MAJESTIC учредила Соглашение в 1981 году, Тэфэм счел поток новых технологий тревожным. Несмотря на то, что владельцы и создатели этой технологии теперь могли объяснить свои основные принципы, Тэфем чувствовал, что новые союзники Америки были менее чем откровенны. Ему сказали, что его опасения необоснованны.

Жалобы Тэфема начальству привели к тому, что его включили в тупиковый проект "Проект ТЕЛЛ", недавно приобретенный у ВМС США. В основе этого проекта лежал эсминец-эскорт времен Второй мировой войны USS Eldridge,
и любопытное устройство, которое военно—морской флот использовал, чтобы сделать корабль невидимым для радаров в 1943 году - резонатор Тиллинга-Хаста. Тэфем и его команда разгадали тайны, которые так долго держали флот в неведении. Их анализ позволил создать улучшенный резонатор Тиллингхаста с новыми протоколами безопасности и даже методом борьбы со смертельным излучением, производимым устройством.

Что еще более важно, в 1992 году Тэфем обнаружил и определил Петлю — временную аномалию, где - резонатор Тиллингхаста на Элдридже был отключен в 1943 году командой оперативников, которые отправились в прошлое с 2012 года. Не завершив другой конец Цикла, запустив команду назад во времени, резонатор Тиллингхаста 1943 года втянул бы Землю в разрыв в пространстве-времени, уничтожив Землю, Солнце и все близлежащие звездные объекты. Математика не знала пощады. У проекта ТЕЛЛ было 20 лет, чтобы покорить N-пространство и путешествовать во времени, иначе мир был бы стерт.

Когда MAJESTIC прекратил свое существование в 2002 году, до запуска миссии в N-космос оставалось еще десять лет. Не желая позволять человеческому соперничеству мешать, Тэфэм возглавил усилия, направленные на то, чтобы заставить руководство замены MAJESTIC, Delta Green, работать с March Technologies, чтобы замкнуть цикл.

Это сработало. Цикл был закрыт 19 ноября 2012 года. Все это стоило нескольких миллиардов долларов, восьми несчастных случаев со смертельным исходом при испытаниях и жизней четырех морских котиков, которые в 1943 году нырнули в N-Пространство, чтобы выдернуть пробку из резонатора. Торжества длились несколько дней. Все были вне себя от гордости и облегчения. Все, кроме доктора Грегори Тэфема.

То, что мир был спасен хныканьем, а не грохотом, было совершенно невыносимо для Тэфема. Что должен делать человек, когда он спас весь мир и никому не может рассказать? Нет.

Его история заканчивается не так.

У доктора Тэфема есть работа, которую нужно сделать. Тэфем продолжает раздвигать границы человеческого понимания. Работа поглотила всю его жизнь, не оставив места для личных проблем. Все человеческое взаимодействие уже давно выродилось в игру с мысленном захватом флага. Для Тэфема это просто вопрос того, кто прав, а кто нет.

Неудивительно, что никто не может долго выносить его общество.

Он выполняет двойную работу в качестве директора March Technologies и руководителя исследовательской программы. Сначала Директор согласился на свою двойную роль только потому, что другого выхода не было. Но в качестве связующего звена между Программой и Мартовскими технологиями Тэфэм зарекомендовал себя. Он следит за тем, чтобы Программа собирала образцы и образцы для изучения, а также обеспечивала отправку определенных образцов в March Technologies. В свою очередь, March Technologies помогает Программе использовать свои открытия и служит надежным источником финансирования.

Агенты, которые вступают в контакт с мартовскими технологиями или имеют непосредственный опыт работы с неестественными технологиями или формулами, могут быть вызваны для консультации с доктором Тэфемом. Агент, который знает голос Тэфема и верит в его страсть к выходу за пределы человеческого понимания, мог бы очень хорошо послужить его целям.

Страсть Тэфема - расширение человеческого понимания и совершенствование технологий. Что касается его, то, имея достаточно времени, человечество может сравняться в достижениях с любым из существ, вторгшихся в наш мир. Мы не можем позволить себе быть брезгливыми. Мы должны быть рациональными и безжалостными, чтобы добиться успеха.

То, как работает резонатор Тиллингхаста, ограничивает полезность путешествий во времени, но есть и другие способы, которыми можно нарушить наши четыре измерения. В задних файлах MAJESTIC Тэфем нашел то, что он считает, что ключ - это двусторонний лист бумаги, нацарапанный доктором Кортисом в 1949 году. Кортис заполнил его 34 самыми жутко простыми уравнениями, а также одним словом:

"Побег". Математика не поддается пониманию, но Тэфем уверен, что найдет способ. Как только его команда освоит эти уравнения, Тэфем изменит человечество.
Доктор Грегори Тэфэм, пожилой афроамериканский ученый ростом около 1,7 м (5 футов 8 дюймов), весом 60 кг (130 фунтов). Он выглядит как персонаж из фильма ужасов. Ожоги, которые он получил в 1972 году, покрыли его щеки, рот и шею бледно-розовыми шрамами. Его губы не особенно гибкие, и это влияет на его произношение. Из-за ожогов трудно определить его возраст. Только вокруг глаз, где ожоги были самыми легкими, видны годы амбиций. Его седые волосы редки. Он ничего не делает, чтобы скрыть свои травмы. На самом деле, он не прочь использовать дискомфорт людей из-за его внешности в качестве рычага воздействия.

Грегори Тэфем, доктор философии.

Человек, который спас мир, 69 лет.
СИЛ 7 ТЕЛ 9 ЛОВ 9 ИНТ 18 ВОЛ 13 ХАР 6 РЗ 8 ОВ 13 ОР 41 КТ 38 СВЯЗИ: Нет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА: Признание за изменение мира.
Использование неестественных для человека технологий.
Демонстрируя космическое значение человечества.
Мания величия.
Одержимость внеземными технологиями.
Приспособленный к беспомощности.
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 51%, Бюрократия 64%, Информатика 71%, Ремесло (Электроника) 69%, Ремесло
(Микроэлектроника) 71%, Убеждение 53%, Наука (Прикладная физика) 92%, Наука (Экспериментальная физика) 94%, Наука (математика) 91%, Наука (Теоретическая физика) 93%, Неестественное 11%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1d4–2.

Ребекка Каур Торнхилл, доктор философии, заместитель директора по исследованиям (Восстановление)

Доктор Торнхилл отвечает за большинство миссий КОРАЛЛОВЫХ КОЧЕВНИКОВ по возвращению артефактов и образцов, захваченных
в ходе операций. Она и ее команды обычно имеют дело с оперативными сотрудниками, но агенты, скорее всего, встретятся с ней, если найдут что-то, что должно быть подобрано на месте.

Ей и ее командам даны строгие инструкции не обмениваться историями, но люди на местах, как правило, говорят до тех пор, пока думают, что их никто не слушает.
Ребекка Торнхилл была вундеркиндом в экспериментальной физике. Она получила степень доктора философии в нежном возрасте 21 года, а к 23 годам разрабатывала эксперименты для ускорителя частиц Теватрон в Фермилабе. Именно там она была привлечена компанией March Technologies для работы над проектом TELL в 2003 году.
Торнхилл многому научилась, и быстро. Она узнала, что через девять лет наступит конец света. Она узнала, что время и пространство изменчивы так, как никто не мог предсказать. Она узнала, что ее правительство было хранилищем секретов.
"Марч Текнолоджиз" была тесно связана с секретной правительственной целевой группой, которую они называли "Программой", но иногда называли "Дельта Грин". Даже проработав над TELL десять лет, доктор Торнхилл не была уверенна, была ли March Technologies подставной компанией, созданной Программой, или Программа была побочным продуктом March Technologies. Но они собирались спасти мир, верно? И если ничего другого не было, то была наука.
Спасение мира 19 НОЯБРЯ 2012 года оставило у доктора Торнхилла головокружительное чувство выполненного долга. Но у нее все еще оставались сомнения. Дело было не только в том, что погибли хорошие мужчины и женщины, или в том, что четыре Котика были посланы на смерть. Это был назойливый вопрос о том, кто был главным, и что они собирались делать с технологией теперь, когда они овладели ею. Ее неоднократные попытки понять повестку дня проекта привели к ее переводу и продвижению по службе. Теперь ей не нужно задумываться о Программе. Как заместитель директора по исследованиям восстановительных операций, она работает с ним каждый день.
Доктор Торнхилл был назначен на операцию "КОРАЛ НОМАД", группу подразделений ВВС США, которые работают в рамках Программы (см. ВОССТАНОВЛЕНИЕ АКТИВОВ на стр.269). Она быстро узнала, что подразделение существует уже несколько десятилетий. Это началось под руководством Подразделения по восстановлению иностранных технологий ВВС США, группы по восстановлению после крушения, которая собирала обломки сбитых самолетов Восточного блока для анализа. Это было бы достаточно скрытно, но это было только прикрытие.

Их основной функцией было изучение внеземных технологий и биологии. Эта работа продолжается и сегодня.

В КОРАЛЛОВОМ НОМАДЕ она стала полевым консулом. Ее работа заключается в оценке всех извлеченных внеземных материалов, чтобы определить наиболее безопасный способ их транспортировки в зоны сдерживания. Это была не та роль, которую она взяла на себя добровольно, потому что это означало, что она навсегда покончила с резонатором Тиллингхаста. Но ее единственной альтернативой было уволиться.

С 2013 года Торнхилл сопровождает команды кочевников, когда они охраняют и перевозят материалы, полученные Агентами для сотрудников Программы. Она относится к своим обязанностям смертельно серьезно и сделала своим делом обучение всему стрелковому оружию, тактическому снаряжению и боевым навыкам. Она пытается держаться стойко в обстановках, к которым никогда не была готова. Она видела неестественное насилие и гротескные смерти из-за неудачных протоколов. Это утомительно.

Когда пилотов и стрелков "КОРАЛЛОВЫХ кочевников" вызывают на "сбор", они всегда с подозрением относятся к тому, что могли сделать агенты, чтобы заполучить такие опасные и неприятные трофеи. Они одинаково подозрительно относятся к ученым в белых куртках, которые завладевают предметами. Но Торнхилл интегрировалась. Другие признают ее усилия и ум, и они считают ее частью команды.

В последние несколько месяцев Торнхилл пошела на новый вид риска. У нее начался тихий роман с 22-летним старшим сержантом, самым молодым человеком в команде. Она подтолкнула офицеров к тому, чтобы они оформили его документы в соответствии с ее требованиями, и настаивала на том, чтобы он был на подхвате всякий раз, когда она в бегах. Ее коллеги знают, что стрессы Программы могут исказить людей, и они принимают это — до тех пор, пока это не мешает миссии. Торнхилл начинает заставлять их задумываться.

Рано или поздно доктор Тэфем уйдет с поста директора по исследованиям. Торнхилл намерен стать первым кандидатом на его замену. Тогда откроются все секреты Программы.

Ребекка Каур Торнхилл, доктор философии — элитные параджамперы и пилоты CORAL NOMAD называют ее "Док" — это худая темнокожая женщина ростом 1,7 м (5 футов 8 дюймов) и весом 60 кг (132 фунта). Она родилась в семье матери-сикхки североиндийского происхождения (ее прадедушка и прабабушка иммигрировали в Нью-Йорк в 1920-х годах) и отца-кавказца. Она всегда завязывает свои длинные, прямые, черные волосы в конский хвост. Она постоянно носит контактные линзы в полевых условиях, очки в лаборатории и рубашки и брюки "делового стиля". Ее бледно-голубые глаза мало что упускают, а бесстрастное лицо ничего не выдает. Ее общее влияние - это сосредоточенность на своей работе в сочетании с отстраненностью от людей, которые не заслужили ее доверия.

Ребекка Каур Торнхилл, доктор философии.

ТИскатель, 38 лет.
СИЛ 9 ТЕЛ 14 ЛОВ 15 ИНТ 18 ВОЛ 12 ХАР 12
ОЗ 12 ОВ 12 ОР 49 КТ48
СВЯЗИ: Коллеги в КОРАЛЛОВОМ НОМАДЕ, 6.
Бойфренд (сержант штаба КОРАЛЛОВЫХ КОЧЕВНИКОВ. Кэмерон Томас), 8.
Родители (Тавлин и Ричард Торнхилл), 9.
Брат (Ричард Торнхилл-младший), 8 лет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Сохранение мира в безопасности.
Изучение истинной повестки дня Программы.
Открытие истины, стоящей за секретами.
Не отставая от своих коллег - КОРАЛЛОВЫХ КОЧЕВНИКОВ.
Возвращение в лабораторию.
НАВЫКИ: Бдительность 43%, Легкая атлетика 41%, Бюрократия 43%, Информатика 57%, Ремесло (Электрик) 58%, Ремесло (Микроэлектроника) 59%, Огнестрельное оружие 45%, Иностранный язык (Французский) 47%, Иностранный язык (Китайский мандарин) 43%, Иностранный язык (Панджаби) 49%, Иностранный язык (Русский) 44%, Убеждение 60%, Наука
(Экспериментальная физика) 88%, Естественные науки (Физика) 81%, Естественные науки (Математика) 73%, Поиск 45%, Плавание 42% Рукопашный бой 44%, Неестественные 8%.
АТАКИ: Пистолет Sig Sauer P228 (M11) 45%, урон 1D10. Безоружный 44%, урон 1D4–1.

Дана Шелтон, директор по логистике

Второй по силе человек в Программе не отдает приказов оперативным сотрудникам, тратит мало времени на изучение результатов исследований и никогда не летал на боевые или спасательные миссии. Но она держит в своих руках каждую жизнь в Программе, потому что контролирует финансирование.
Дана Шелтон родилась Даной Сантос в Сан-Диего в семье филиппинских иммигрантов. Она поступила в Военно-воздушные силы со степенью в области обработки данных в 1977 году, получила степень магистра делового администрирования в качестве капитана в 1983 году и руководила все более секретными программами закупок в течение пяти лет, прежде чем ее назначили в АНБ в Форт-Мид. Сантос заслужил репутацию умного, жесткого и решительного человека, который никогда ничего не выдавал. В 1991 году она была привлечена к одной из самых ограниченных программ АНБ - проекту "ВОДОЛЕЙ".

ВОДОЛЕЙ был настолько замкнутым, скрытным и могущественным, что походил на самостоятельное правительство. Сантос с самого начала таила в себе тихие сомнения. Эти опасения были подавлены на время, когда она узнала истинную, шокирующую функцию проекта: содействие заключению правительством США договора с чрезвычайно могущественной внеземной цивилизацией.

Вскоре ее сомнения вернулись. Сантос видела, как директор AQUARIUS Джастин Крофт превратил доступ к Серым в обогащение своей собственной компании March Technologies. Она узнала о роли ВОДОЛЕЯ в обширной сети секретов, MAJESTIC проекте специальных исследований. Она видела направления финансирования, исследований и влияния, которые простирались от MAJESTIC до оборонной и разведывательной отраслей. Она видела намеки на ужасы, которые Серые творили над людьми, - ужасы, которые MAJESTIC тщательно скрывал. Сантос научилась стыдиться. Она согласилась с MAJESTIC , что публичное разоблачение Серых будет катастрофическим, но она ненавидела коррупцию в его миссии. Несмотря на это, она знала, что не может уйти.. Она управляла программами и защищала секреты. Она уволилась из ВВС в 1997 году в звании майора, но осталась в АНБ и в "ВОДОЛЕЕ" в качестве гражданского лица.

По пути она узнала, кому можно доверять, чтобы поставить страну выше Крофта. Когда Юстис Белл, Джордж Гейтс и Форрест Джеймс (или, скорее, “Джон Смит”) захватили контроль над MAJESTIC в 2001 году, они были удивлены, обнаружив небольшой штат менеджеров проекта AQUARIUS, готовых и ожидающих. Дана Сантос и ее коллеги помогли повстанческой фракции отсеять сторонников Крофта и реорганизовать AQUARIUS и MAJESTIC. Когда Джеймс и его люди закрыли MAJESTIC и запустили Программу, Сантос продолжала работать. С тех пор она руководит логистикой Программы.

Сантос — она сменила фамилию на Шелтон после того, как в 2010 году вышла замуж за предпринимателя, занимающегося программным обеспечением, — создала сеть менеджеров программ по всей системе обороны, разведки и правоохранительных органов США. Большинство из них помогают Программе как теневая часть своей повседневной работы. Некоторые понятия не имеют, что эта Программа существует. В соответствии с строго ограниченными протоколами проекта, они переводят дискреционные средства в секретные программы и контракты частного сектора. Другие менеджеры переводят эти средства на счета, которые могут быть использованы Программой.

Дана Шелтон точно знает, откуда поступает финансирование Программы и куда оно направляется. Она организует новые программы специального доступа для охвата многих мероприятий Программы. Она может проследить связи между Программой и Мартовскими технологиями, начиная с самого начала. В той мере, в какой Программа не поддалась своим наихудшим импульсам, Шелтон может взять на себя большую долю ответственности. Она верит в миссию Программы. Она защитила свое здравомыслие, намеренно избегая ненужных знаний о работе Программы, но она знает достаточно. Она не доверяет публике со смертельным знанием того, что неестественное реально. В то же время она видела, как легко могут быть повреждены черные проекты. Под ее руководством Управление логистики уделяет приоритетное внимание финансированию операций и исследований, которые, как представляется, с наибольшей вероятностью причинят наименьший вред.

Но даже логистика имеет свои пределы. Директор иногда отвергает команду Шелтона, настаивая на финансировании сомнительных проектов. И логистика не имеет никакого контроля над мартовскими технологиями, у которых были свои собственные тревожные приоритеты со времен MAJESTIC дней.

Шелтон надеется, что, когда Программа, наконец, зайдет слишком далеко, ее люди смогут убедиться, что она переосмыслит себя и останется верной своей миссии. Что ее беспокоит, так это то, чего она не знает: какие шаги Директор, другие директора и March Technologies, возможно, уже предприняли, чтобы помешать ей когда-либо сделать это снова.

Столкнувшись непосредственно с угрозой изнутри или со стороны своих старых коллег из March Technologies, Шелтон может обратиться за помощью к агентам, которые никогда раньше о ней не слышали. Поскольку их куратор понятия не будет иметь, что она их знает, это может дать короткое время для действий, чтобы спокойно все исправить. Но риск быть пойманным на явном предательстве Программы был бы катастрофическим.

Дана Шелтон - улыбающаяся филиппинка с острыми глазами, ростом 1,6 м (5 футов 2 дюйма) и весом не совсем 59 кг (130 фунтов), с короткими угольно-черными волосами. Она носила одни и те же строгие брючные костюмы каждый день с тех пор, как перестала носить форму ВВС 20 лет назад.

У нее нет детей, после того как она посвятила свою жизнь карьере, которая требовала всего ее внимания. Она сблизилась с детьми и внуками своего мужа Неда от предыдущего брака, хотя они иногда расстраиваются из-за ее уклончивых ответов, когда они спрашивают, почему она не уходит на пенсию.

Дана Шелтон

Другой тип воина, 62 года.
СИЛ 6 ТЕЛ 9 ЛОВ 10 ИНТ 17 ВОЛ 16 ХАР 13
ОЗ 8 ОВ 16 ОР 70 КТ 64 СВЯЗИ
Коллеги по логистике, 13.
Муж (Нед Шелтон), 11.
Мать (Мадамба Сантос), 10.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Сдерживание неестественного.
Защита миссии Программы.
Защита от коррупции.
Правильно рассчитываю цифры.
Слежка за преступлениями "Марч Технолоджиз".
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 90%, Бюрократия 92%, Информатика 81%, Криминология 67%, Огнестрельное оружие 40%, Иностранный язык (Испанский) 43%, Иностранный язык (Тагальский) 50%, История 47%, HUMINT 30%, Право 69%, Убеждать 72%, СИГИНТ 55%, Неестественные 9%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1D4–2.

Гэвин Росс

ЦРУ завербовало Гэвина Росса после окончания аспирантуры. Его ранняя работа удерживала его к югу от экватора, но в начале 1970-х он присоединился к печально известной команде охотников за кротами Джеймса Энглтона, разыскивавшей советских агентов в ЦРУ. Когда Энглтона выгнали и его охота на кротов была прекращена, Росс подумал о том, чтобы подать в отставку. Прежде чем он успел это сделать, НРО ДЕЛЬТА завербовала его. Поначалу Росс плохо представлял, над чем работает NRO DELTA. Но он постепенно сообразил, что они работали на ту часть разведывательного сообщества, которая занималась внеземными угрозами для безопасности США. Это знание укрепило решимость Росса защищать и служить высшим мастерам NRO DELTA: проекту специальных исследований MAJESTIC.

В 1990 году его успех и непоколебимая лояльность привели Росса в Руководящий комитет MAJESTIC-12 в качестве директора проекта "ГРАНАТ". Когда он был проинформирован о Соглашении, многие аспекты отношений МАДЖЕСТИКА с Серыми беспокоили его. Слишком многие члены Руководящего комитета безоговорочно принимали благосклонность инопланетян или считали, что они могут использовать инопланетян в своих собственных интересах. К 1996 году Росс пришел к выводу, что высшие чины MAJESTIC нуждаются в чистке.
Он намеревался получить контроль над Delta Green и использовать его для убийства членов Руководящего комитета, которые были привержены Соглашению. Росс время от времени передавал информацию в Дельта Грин, разжигая войну МАДЖЕСТИК, и в конце концов завербовал опального агента по имени Форрест Джеймс в МАДЖЕСТИК. Намерение Росса состояло в том, чтобы обратить Джеймса и убедить его, что они должны использовать Дельта Грин, чтобы захватить МАДЖЕСТИК. В течение нескольких месяцев Гэвин Росс был тайной фигурой, стоявшей за ячейкой-А. Потом Джастина Крофта убили, и все рухнуло. Прежде чем Росс смог перегруппироваться, именно Джеймс использовал Дельта Грин для организации переворота, и Росс сидел в камере, ожидая, что Форрест Джеймс приготовил для него.
Он недолго бездельничал. Его навыки и контакты имели решающее значение для Форреста Джеймса. Джеймс был умен, и на его стороне было несколько старых MAJESTIC лидеров, но ни у кого из них не было таланта к коррупции или абсолютной безжалостности Джастина Крофта. MAJESTIC быстро развалился на куски. На смену ему придет Дельта Грин, возрожденная: Программа. Он процветал благодаря Гэвину Россу.
В течение нескольких лет Росс служил невольным советником Форреста Джеймса — ныне Директора “Джона Смита” — и Программы. Сначала он работал с не очень метафоричным пистолетом у виска, но с годами директор стал полагаться на советы Росса. Росс помог директору создать агентство, способное противостоять неестественным угрозам национальной безопасности, но всегда достаточно сдерживаемое, чтобы оставаться незаменимым.
Влияние Росса - одна из причин, по которой Программа пытается изучить, понять, а иногда и устранить неестественное, вместо того, чтобы атаковать его политикой выжженной земли. Росс прекрасно помнил, как MAJESTIC обменял инопланетные чудеса на влияние и богатство.

Росс считал, что большой недостаток MAJESTIC заключался в том, что он зависел от одного нечеловеческого вида в качестве благодетеля. Программа могла бы получить более полное представление.

Шли годы, и Директор предоставлял Россу все больше и больше самостоятельности. Росс на протяжении многих лет строил очень тщательные планы. В нужное время в нужный день в 2010 году подкупленный охранник, который вез его обратно в изолятор, отключил их устройства слежения и повернул налево вместо направо. Вот так Программа навсегда потеряла Гэвина Росса.

С тех пор он провел годы, создавая для себя долгое и светлое будущее.

В 2011 году Росс позаботился о том, чтобы оказаться в нужном месте в нужное время для очередной неожиданной прибыли. Перед своей смертью в 2001 году у директора MAJESTIC Джастина Крофта был незаконнорожденный сын. Крофт следил за благополучием ребенка дистанционно по множеству юридических каналов, все они были хорошо известны Россу. Мальчик, Роберт Джастин Ортега, не имел ни малейшего представления о личности Крофта или его секретах. Росс представил себя как давно потерянного лучшего друга его отца. Под именем Майкл Беллек - одним из многих имен, которые он придумал, помогая Форресту Джеймсу создать свое собственное новое имя, — Росс научил Ортегу, как максимально использовать трастовые фонды, оставленные Крофтом. Ортега и "Беллек" сблизились.

В день 21-летия Ортеги юристы, отвечающие за имущество его отца, передали большую коллекцию дисков в соответствии с условиями завещания Крофта. На дисках хранились файлы, фотографии и наборы данных, а также ящики со странными биологическими и технологическими образцами: тщательно отобранные секреты более "приземленных" проектов MAJESTIC. Ор-тега понятия не имел, что с этим делать, поэтому позвонил старому другу своего отца. "Беллек" был рад помочь. Это было, конечно, то, чего он так долго ждал.

В последнее время Росс грабил старые файлы и образцы MAJESTIC, отбирая ценные, но безвредные патенты и передавая их компании Ортеги, Ancile, Inc. Ancile - это перспективный специалист в оборонной промышленности, в немалой степени благодаря убедительным патентам, тайно полученным от науки MAJESTIC.

Росс выкачал для себя все самое лучшее. Набор крошечных голубых таблеток, останавливающих клеточную дегенерацию и мутацию, под кодовым названием ARD-15, сделал его здоровым и сильным.

Они вылечили его, когда начался агрессивный рак толстой кишки. Но запас ограничен, и если он когда-нибудь остановится, он быстро испортится и умрет. Собственные небольшие, но мощные исследовательские компании Росса пытались воспроизвести ARD-15, но безрезультатно. Он знает, что ему, возможно, придется заключить сделку с некоторыми из его старых коллег в March Technologies для дальнейших исследований. Но Росс давал другим славу достаточно долго. Он больше не заботится о своем виде и своей стране. Если он откроет бессмертие, то это будет только для него. Тогда у него будет достаточно времени, чтобы получить то, чего он заслуживает.

Если раньше он таким не был, то теперь Росс уверен, что его выбрали. Для чего, он остается неясным, но он знает, что он больше, чем большинство людей. С тех пор как он начал принимать ARD-15, он чувствовал себя более живым, более реальным, чем когда-либо считал возможным. И сны были чудесными. Ночные забавы цвета, света и секса. Чувство, которое он в последний раз испытывал в тусклые, темные дни 1955 года, когда он только начал созревать. По мере того как сны становятся все более масштабными и ясными, Росс иногда ловит себя на мысли: "Это неправильно, что-то пошло не так...". Но, похоже, в снах что-то присутствует, что-то ждет его, и он отчаянно хочет это найти.

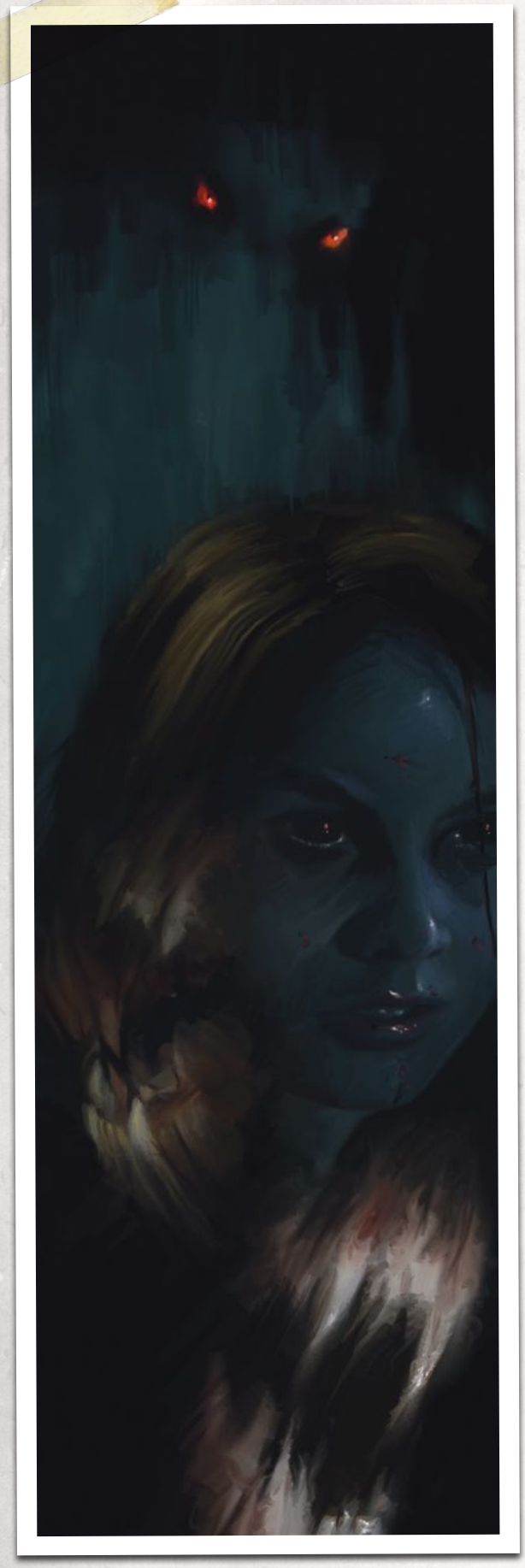
Росс хранит свой запас MAJESTIC технологий в частном кондоминиуме с круглосуточной вооруженной охраной, а также ужасный запас гранат и С4. Он намерен научиться использовать их, чтобы отказать в своих открытиях любым командам, которые может отправить Программа. Он почти не боится за себя. Он все больше убеждается в том, что не может умереть.

Гэвин Росс выглядит энергичным и здоровым 60-летним, и обладает силой и физической подготовкой очень активного мужчины на двадцать лет моложе этого. Никто бы не догадался, что он приближается к 80. При росте 1,98 м (6 футов 6 дюймов) он возвышается над большинством людей, держится уверенно и прямо. Если на нем нет накрахмаленного костюма, он выглядит готовым взяться за поле для гольфа. Его редеющие волосы, искусно подстриженные, имеют благородный серебристый оттенок, у него густые брови и римский нос. Он часто улыбается, но если вы удивите его, его карие глаза станут острыми и подозрительными.

Гэвин Росс (Среди Многих Других Имен)
Хранитель ключей от королевства, 76 лет.
СИЛ 15 ТЕЛ 12 ЛОВ 15 ИНТ 18 ВОЛ 15 ХАР 13 ОЗ 14 ОВ 15 ОР 45 КТ 42 СВЯЗИ: Нет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Овладение неестественной технологией.
Достижение бессмертия.
Зависимость (ARD-15).
Мания величия.
Одержимость (неестественная технология).
Приспособленный к насилию и беспомощности.
НАВЫКИ: Бдительность 77%, Бюрократия 96%, Информатика 56%, Криминология 77%, Вождение 41%, Огнестрельное оружие 72%, Иностранный язык (Португальский) 46%, Иностранный язык (Испанский) 56%, История 62%, HUMINT 93%, Убеждение 93%, СИГИНТ 43%, Скрытность 72%, Поиск 86%, Рукопашный бой 54%, Неестественные 5%.
СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Взлом замков (ЛОВ).
АТАКИ: пистолет FN-Herstal FNX-9 72%, урон 1D10. Безоружный 54%, урон 1D4.

Джин Куаллс

Джин Куоллс обязана своей жизнью и тем, что последовало за ней, Дельте Грин.
В 1980-х годах она была специальным агентом ФБР Деброй Констанс из Отдела поведенческих наук. Завербованная Дельтой Грин в 1990 году, она в 1992 году подверглась воздействию того, что можно описать только как проклятую книгу. Это вызвало биологические изменения в Дебре Констанс. Ее разум и тело были измучены мучительным голодом, который мог быть утолен только каннибализмом. На шестой день страданий она потеряла сознание и обнаружила, что находится в городском морге, пируя Неизвестным. Она провела следующий день, превращаясь в ужасную собачью пародию на человеческое существо. Констанс разыскала своего коллегу из Дельта-Грин, Джона Дрейка, умоляя о убежище. К ее удивлению, Дрейк помог ей. Он предоставил ей безопасное место, где она могла изучать проклятую книгу в поисках решения своего затруднительного положения. Ритуал принятия облика пожираемого мертвеца представлялся единственным вариантом. Дрейк раздобыл свежее тело тусовщицы с передозировкой, затем приступила к выполнению задачи по изменению правительственных записей, чтобы они соответствовали ее новой внешности и отпечаткам пальцев. Он предоставил ей новую личность: Джин Куоллс, судебный психолог и консультант ФБР.
Семья, друзья и коллеги - все верили, что Дебра Констанс мертва. Это оставило "Джин Кволлс" в компании только с агентами Delta Green. Во время реорганизации 1994 года ее окрестили агентом Нэнси. Она и два Агента, назначенные "обработчиками", под кодовыми именами Нолан и Ник, сформировали N-ячейку. N-ячейка была назначена "специальной группой допросов" для общения с мертвыми, поскольку Нэнси иногда могла видеть мысли и воспоминания тех, кого она употребляла. Рационализация ее диеты как "инструмента судебной экспертизы" помогла сохранить рассудок агента Нэнси, если не ее человечность.
Агент Нэнси держалась подальше от Программы. Хотя она знала Форреста Джеймса и доверяла ему, она не доверяла компромиссам, на которые ему придется пойти, чтобы воскресить Дельту Грин. Она продолжала работать с так называемыми Преступниками.
В 2002 году, во время противостояния с кланом демонов-те упырей в Новом Орлеане, куратор агента Нэнси, Нолан, сошел с ума. Неестественные отношения начались год назад между Куоллом и Ноланом, и он стал одержим идеей быть съеденным Куоллом. Она была бессмертна, так что это был бы единственный способ для них "быть вместе навсегда".
Ячейка А назначила Нэнси новых кураторов, перевела агента Ника в ячейку Л в качестве агента Льюиса и заключила агента Нолана в психиатрическое учреждение, контролируемое Дельтой Грин.
Нолан сбежал в 2008 году, а бывший агент Ник исчез на следующий день. Нолан представлял такую угрозу, что Преступники и Программа сотрудничали в поисках. Агенты Программы нашли агента Нэнси в заброшенном убежище от радиоактивных осадков, покрытую визирой, бормочущую что-то невнятное. Никаких следов Нолана или Ника так и не было найдено. Программа взяла ее под стражу, не поставив в известность А-ячейку. Насколько известно Преступникам, Нэнси, Ник и Нолан все еще числятся пропавшими без вести.
Джин Куоллс заперта в охраняемом помещении, поддерживаемом Программой и Мартовскими технологиями.



Проводятся испытания. Взяты пробы. Ее регулярно кормят. Она не видела дневного света с тех пор, как приехала. Странно, но это начинает казаться естественным. Даже теснота стен ее камеры кажется более успокаивающей, чем стоять на открытом месте. Иногда голос, доносящийся из ее камеры, представляет собой гортанное рычание или странное, нечеловеческое мычание. Иногда это голос молодой женщины. Иногда это голос специального агента ФБР Уильяма Кэссиди, также известного как агент Нолан. Кволлс никогда не помнит, что в конце концов по-настоящему с ним случилось, только то, что он убил Ника и сбежал. Она никогда не помнит, когда она становилась им, или что она должна была сделать, чтобы это стало возможным. Когда его личность выходит на первый план, он спокоен и доволен, но осторожен, чтобы ничто не причинило вреда его возлюбленной.

Что касается выхода... Что ж, шанс еще представится. Кволлс знает еще один полезный ритуал, который может затуманить недавние воспоминания. С терпением и планированием, когда-нибудь она будет освобождена, и это будет решающий шаг. Сначала с Форрестом Джеймсом. Чтобы это произошло, ей, возможно, придется "выдавать себя" за определенных агентов, а затем за их кураторов.

Выдавая себя за человека, Джин Кволлс чаще всего выглядит как первая жертва, которую она съела после своего превращения: привлекательная молодая женщина ростом 1,8 м (5 футов 11 дюймов) и весом 63 кг (140 фунтов), со светлой кожей, длинными светлыми волосами, большими голубыми глазами и отчетливо нордическими чертами лица. Раньше она носила накладные очки — линзы были декоративными — чтобы выглядеть старше и умнее. Иногда она выглядит как агент Нолан. В этом облике она выглядит как 40-летний кавказский мужчина, чисто выбритый, с короткими седеющими волосами, в отличной физической форме, но сильно покрытый шрамами.

Когда она принимает любую человеческую форму, яркий свет, падающий на нее, отбрасывает тень ее истинного и чудовищного "я": сгорбленный, голодный упырь со смутно собачьими чертами лица и отвратительно эластичной плотью, ростом 2,2 м (7 футов 2 дюйма) и весом 272 кг (600 фунтов). В наши дни она редко носит человеческую личину. Но даже в своей истинной форме Куоллс сохраняет свой восточно-теннессийский акцент и манеры.

Джин Куаллс

Агент Нэнси, бесчеловечный эксперимент, 56 лет.
СИЛ 21 ТЕЛ 21 ЛОВ 13 ИНТ 16 ВОЛ 15 ХАР 12* ОЗ 21 ОВ 15 ОР 0
* ХАР Кволлса применяется только в человеческой форме. СВЯЗИ: Отсутствуют.
МОТИВЫ: Месть Форресту Джеймсу.
Месть за агента НоланА.
(Только как агент Нолан) Защищитить агента Нэнси.
Диссоциативное расстройство идентичности (она превращается в Агента Нолан).
Иллюзии (иногда она не может отличить реальность от воспоминаний умерших).
НАВЫКИ: Бдительность 76%, Легкая атлетика 94%, Криминология 50%, Огнестрельное оружие 54%, Иностранный язык (Упырь) 28%, Криминалистика 73%, HUMINT 73%, Юриспруденция 36%, Медицина 64%, Оккультные науки 79%, Фармацевтика 67%, Психотерапия 87%, Наука (Химия) 52%, Поиск 65%, Скрытность 83%, Отслеживание (по запаху) 65%, Рукопашный бой 77%, Неестественный 26%.
АТАКИ: Когти 77%, урон 1D8, Пробивание брони 3 (в форме упыря).
Укус 77%, урон 1D10+2 (в форме упыря; см. БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ).
Безоружный 77%, урон 2D4 (в человеческой форме).
ОБЛИК СКЛЕПА: В своей истинной форме, в облике отвратительного упыря, у Кволлса нет характеристик ХАР, как это понимают люди. Она может быстро трансформироваться между своей родной формой и любой человеческой формой, поглощенной ритуалом Праздника Подменышей.
ДАР МОГИЛЫ: Употребление гнилой человеческой плоти немедленно восстанавливает 1D8 ОЗ раненому упырю. Это можно делать один раз в 24 часа.
БЕССМЕРТИЕ: Упырь никогда не стареет, не умирает от голода или не умирает по естественным причинам.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ЛОВКОСТЬ: При успешном легкоатлетическом броске
упырь может прыгнуть на пять метров в любом направлении из положения стоя, взобраться на любую вертикальную поверхность или упасть на 15 метров без повреждений. На максимальной скорости упырь может пробежать почти 60 км/ч.
НЕЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ СИЛА: Куаллс добавляет 1D6 урона ко всем атакам оружием ближнего боя и метательным оружием.
ЖИЗНЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ: Упырь может зарываться в землю со скоростью до трех метров в минуту. Упыри процветают под землей. Они предпочитают дышать воздухом и могут впасть в своего рода оцепенение, если будут задыхаться достаточно долго, но могут бесконечно выживать без него. Упырь может видеть в абсолютной темноте, распознавать предметы по запаху и слышать биение человеческого сердца на расстоянии 15 метров.
МЕФИТИЧЕСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ: С помощью теста ИНТ Кволлс может вызвать в памяти воспоминания любого из многих людей, чьи мозги она поглотила: безумных культистов, MAJESTIC исследователей, убийц, насильников, агентов Дельта Грин, беспомощных жертв и многих других. Если тест провалится, воспоминания сбивают с толку и душераздирающе выходят на передний план ее мыслей, неподвластные ее контролю.
УСТОЙЧИВОСТЬ: Успешный бросок летальности не уничтожает упыря, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
БЕСПОКОЙСТВО И РАЗРЫВ: После успешной атаки укусом упырь может наносить 1D6 урона одной и той же цели каждый ход, не требуя броска атаки. Упырь может предпринять другие действия, удерживая и беспокоя жертву. Если атака укуса пробила броню жертвы, урон "беспокойство и разрыв" игнорирует броню. Жертва может попытаться выполнить противоположный тест СИЛ в качестве своего действия каждый ход, чтобы вырваться на свободу.
РИТУАЛЫ: Пир Подменышей, Медитация На Кладбище, Смутные Воспоминания.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6 (в форме упыря).

"Преступники"

С момента официальной деактивации Объединенным комитетом начальников штабов в 1970 году и до ее реинкарнации в качестве Программы в 2002 году Delta Green никогда не прекращала свою работу. После 1970 года они продолжали действовать как преступный заговор седеющих солдат, шпионов и федеральных агентов. Они делились информацией бессистемно и лишь изредка приносили новую кровь. Реорганизация группы в систему подпольных ячеек в 1994 году улучшила безопасность и защитила личность ее лидеров. Агенты с энтузиазмом приняли эту новую структуру.

Когда Программа была запущена в 2002 году, она имела полный доступ к файлам Delta Green и приступила к набору всех своих участников. Не все согласились зайти с холода. Многие видели, как других агентов пытали и убивали во время MAJESTIC войны. Они видели, как участие правительства в неестественной науке обернулось ужасающими злоупотреблениями.

Упрямое ядро агентов Delta Green отвергло компромиссы, которые Программа обещала в обмен на легитимность. Они сделали все возможное, чтобы исчезнуть из поля зрения, но сохранили свою миссию. Руководители Программы, которые знают об этом другом заговоре, называют их Преступниками с легкой иронией.

Со своей стороны, Преступники называют себя Дельта Грин.

Цели и убеждения

У преступников есть бескомпромиссная миссия, движимая подходом выжженной земли к неестественному:

- »Для защиты граждан Соединенных Штатов от угроз, исходящих от неестественных явлений или изучения таких явлений.
  »Для поддержания безопасности Соединенных Штатов от неестественных угроз и от контакта с неестественными явлениями.
  »Собирать разведданные о неестественных явлениях с единственной целью сдерживания или устранения неестественных угроз.

Кроме этого, они мало заинтересованы в сборе разведданных. Они предпочитают разрешать ситуации с помощью необратимых действий. Лучшая разведданная, которую можно получить, - это "нет выживших, нет доказательств". Многие из Преступников озлоблены по отношению к правительству и считают, что самостоятельные, ответственные люди должны делать то, что правительство не может.

У них нет места для агентов, которые считают медвежьей услугой держать неестественное в секрете. Определенные истины о природе Вселенной никогда не могут быть раскрыты, и никто, кроме их группы, выбирающей себя, никогда не должен быть раскрыт. Потенциал катастрофы просто слишком велик.

Средства

Никто. Агенты-преступники импровизируют. Самое близкое, что у конспирации есть к "объекту", - это дом Дональда По и секретный бункер на его территории, но агенты отправляются туда только при самых тяжелых обстоятельствах.

Организация

В принципе, Преступники работают в системе ячеек из трех агентов, смоделированной по образцу классических организованных заговоров - и, в частности, организованных УСС партизанских групп, сформированных во время Второй мировой войны. Архитектор системы, доктор Джозеф Кэмп, скрежетал зубами в Управлении стратегических служб в 1940-х годах. Ячейки организованы в алфавитном порядке: А-ячейка, В-ячейка, С-ячейка и так далее.

Теория

Ячейка А - это командование, контроль и коммуникации заговора. Он назначает задачи другим ячейкам. В-ячейка обеспечивает материально-техническую поддержку. Он отслеживает местоположение и содержимое хранилищ, выявляет экспертов, готовых оказать осторожную медицинскую и психологическую помощь, а также помогает в торговле и сокрытии. С-ячейка отвечает за сбор и анализ разведданных. Он в первую очередь отвечает за определение новых миссий, предоставление тактической разведки и выявление потенциальных новобранцев.

Все остальные ячейки работают, в каждой по три агента, которые могут работать с горсткой Друзей, которые мало или ничего не знают о более крупном заговоре. Агенты мало что знают о членах других ячеек.

В каждой ячейке есть лидер, который знает, как связаться с двумя другими лидерами ячеек, а также с А-ячейкой. Никогда не бывает более 26 активных ячеек, по одной на каждую букву алфавита, и поэтому одновременно активны не более 78 агентов.

Реальность

С 2002 года Преступники переживают медленную дезинтеграцию. А-ячейка организует все гораздо менее точно, чем предполагал Джозеф Кэмп все эти годы назад. Коммуникации намеренно подавляются. Контакты и влияние, которыми пользовались Кэмп и его партнеры, были утеряны, когда агенты умерли, перешли на сторону Программы или ушли на пенсию. Записи В-клеток атрофировались. Хранилища были перемещены без уведомления нервными агентами или очищены Программой, эксперты стали ненадежными угрозами безопасности или отказались сотрудничать, а контакты с бюрократами со временем ослабли.
У С-ячейки полно дел, просеивающих намеки на неестественные угрозы и проводящих чрезвычайно осторожные проверки биографических данных потенциальных новобранцев и наблюдение за агентами, которые считаются подверженными риску. Он редко может обеспечить большую тактическую разведку. Нет базы данных агентов и Друзей . Все, что существует, хранится с ручкой и бумагой. Агенты на местах были бы огорчены, узнав, насколько неточны эти записи.
Многие ячейки работают совершенно независимо. Лидеры ячеек часто должны набирать новых агентов, искать зацепки, проводить операции и осуществлять прикрытие, используя свои собственные ресурсы и суждения. Некоторые ячейки превратились в одного параноидального агента, не желающего информировать кого-либо нового, ожидающего смерти. Лидеры ячеек рано или поздно перестают реагировать друг на друга из-за паранойи, выхода на пенсию или смерти. Изменения внутри клеток часто остаются незамеченными.
Сама ячейка А может месяцами или годами не общаться с данной ячейкой.
Вся эта дисфункция не случайна. Лидеры Преступников одержимы разделением на части. Они боятся расследования. Они знают, что чем меньше контактов между ячейками, тем больше времени потребуется для проникновения и уничтожения заговора.

Они убеждены, что рано или поздно Программа придет за ними, и они позиционируют себя так, чтобы оборвать все контакты. Лидеры Преступников готовы начать все сначала с чистого листа.
Каждый день, когда заговор выживает, каким бы ограниченным он ни был, - это еще один день для завершения миссии.

Агенты

Ячейки Преступников разбросаны далеко и изолированы даже от ячейки А, но все они имеют одинаковую базовую структуру. Каждый член ячейки называется агентом. Агенты, как правило, знают о более крупном заговоре, но не очень много в деталях. В ячейки должно быть три агента.
У каждого агента есть кодовое имя, присвоенное руководителем ячейки. Все кодовые имена начинаются с той же буквы, что и обозначение ячейки. Например, агенты
D-клетка может быть Дэвидом, Диной и Динешем. Кодовое имя не должно быть частью настоящего имени агента и никогда не должно использоваться как часть удостоверения личности. Он используется только в рамках заговора.
Каждый член ячейки знает других членов ячейки по их кодовым именам и их профессиям. В целях безопасности дальнейшая информация не подлежит разглашению. Но личные связи неизбежно формируются, и агенты часто узнают имена своих напарников и подробности их личной жизни.
Лидер ячейки в данной ячейке должен знать кодовое имя лидера ячейки на одну букву вверх, а также на одну букву вниз в алфавите. Лидеры ячеек не должны знать истинных личностей друг друга. Иногда они знают даже меньше, чем это. Коммуникации ненадежны. Ячейки часто полностью теряют контакт друг с другом, и агенты могут узнать, почему, только если они свяжутся с отсутствующими агентами другими способами, нарушая протокол.
Кроме того, агенты иногда случайно сталкиваются друг с другом в течение своей повседневной жизни. Агенты должны сообщать о таких контактах. Оперативная безопасность требует, чтобы агенты никогда не упоминали и не подтверждали свою связь с Delta Green за пределами санкционированной операции.1

В том, чтобы быть Преступником, нет периода полураспада. Иногда Преступники теряют след отдельных Агентов и могут годами не звонить им. Иногда Агент настолько психологически травмирован, что до переломного момента остается всего одна операция. Иногда Агент катастрофически саморазрушителен после того, как все значимые отношения были сожжены страхом, гневом и зависимостью. Все это не имеет значения. Когда раздается звонок, Преступники ожидают, что Агент приступит к работе.

Предыстория агентов

Преступники приходят из различных правительственных учреждений, в основном ориентированных на правоохранительные органы, разведку или контрразведку. А-ячейка предпочитает вербовку в агентствах с правоохранительными полномочиями, чтобы деятельность агента могла быть замаскирована под законные правоохранительные функции.

Некоторые агенты являются исследователями, бюрократами или техническими специалистами, но А-ячейка всегда отдавала предпочтение опыту в уголовном расследовании. Это по многим причинам выходит за рамки полномочий правоохранительных органов. Такие агенты обычно обучаются самообороне, что помогает им противостоять опасностям операций Delta Green. Это означает, что очень немногие агенты не носят значок или пистолет (или и то, и другое) в рамках своей повседневной работы.

При таком количестве ячеек, действующих самостоятельно, без особой помощи лидеров заговора, новые агенты набираются бессистемно. Обычно это происходит из-за случайного воздействия неестественного на операцию. Членство преступников в значительной степени зависит от ФБР, DEA, ATF и Службы маршалов США, потому что эти организации с наибольшей вероятностью столкнутся с операциями ячейки.

Лишь горстка из старой гвардии до 2000-х годов, которые помнят первоначального агента Альфонса. Эти старые люди знают о Программе, но решили не присоединяться к ней, и стали свидетелями ухудшения конспирации. Они хранят много секретов от немногих новичков.

Друзья

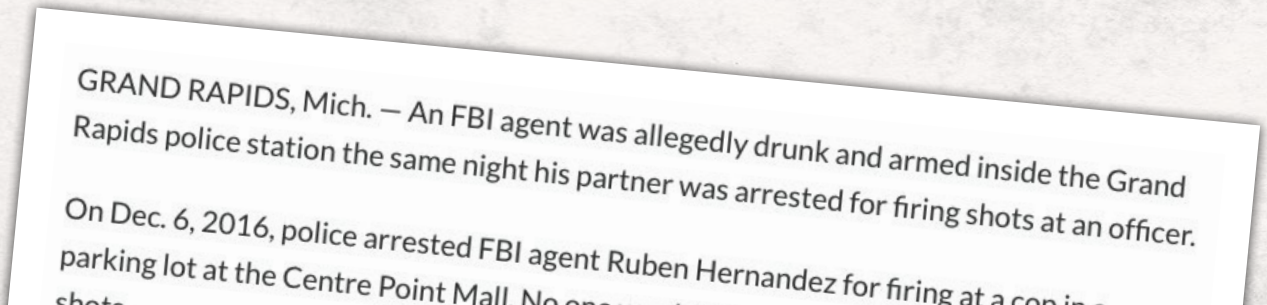
Многие так называемые Дружеский отношений работают с Преступниками. Большинство из них - контакты, установленные отдельными агентами, людьми, которые осознали угрозу неестественного и помогли агентам противостоять ей, другие имеют более глубокие связи с Преступным заговором. Товарищи не имеют кодовых названий и не являются частью структуры ячейки, и они не должны знать о более широком заговоре. Агенты должны взаимодействовать с этими Товарищами так же, как и со всеми посторонними, используя их настоящие имена, если они работают под законными полномочиями, или используя псевдонимы, если нет, и никогда не сообщая Товарищам свои кодовые имена. В конце концов, большинство Товарищей узнают о незаконном характере заговора.

Небольшое меньшинство товарищей являются фактическими агентами, лицами, непосредственно участвовавшими в операции. В этом случае руководитель ячейки должен четко дать понять, что они действуют без официальной санкции и что разрешение ситуации может оставить их открытыми для уголовных обвинений. Преступники хотят, чтобы эти люди в полной мере оценили риски и бремя, поэтому они не колеблются. Такие товарищи в конечном итоге набираются в качестве полноправных агентов.

Предыстория Товарищей

Друзья приходят из всех слоев общества, от почтового перевозчика до отставного генерала и владельца книжного магазина New Age. В принципе, все товарищи отслеживаются С-ячейкой, которая следит за их областями знаний, карьерным статусом и местоположением. Но то, чего на самом деле достигает С-ячейка мониторинга, сильно варьируется. Несколько Друзей потеряли связь со своими старыми контактами в Delta Green и работали самостоятельно в течение многих лет.

Преступники предпочитают Дружеские отношения, которыми движет цель спасения человечества, но некоторые участвуют в них ради денег или за услуги, которые должны быть возвращены. Преступники имеют дело с наемниками, когда это необходимо, но обращаются с ними очень осторожно. Ничто не побуждает ячейку к убийству быстрее, чем бывшие агенты или друзья, пытающиеся взаимодействовать с неестественными явлениями для личной выгоды.


GRAND RAPIDS, Mich. — An FBI agent was allegedly drunk and armed inside the Grand Rapids police station the same night his partner was arrested for firing shots at an officer.

On Dec. 6, 2016, police arrested FBI agent Ruben Hernandez for firing at a car in a parking lot at the Centre Point Mall. No one

Преступники и Программа

А-ячейка хорошо осведомлена о другом правительственном агентстве, заинтересованном в противоестественном: Программе, с которой они иногда конкурируют. Они сильно подозревают, что Программа предоставляет разведывательному сообществу США неестественные технологии и методы для поддержания доступа к финансированию из черного бюджета. Большинство агентов-преступников понятия не имеют о существовании Программы, и наоборот. Те участники Программы, кто знает о Преступниках, часто видят в них опасных любителей, вмешивающихся в дела, которые лучше оставить профессионалам.

Но единственное отношение, которое имеет значение, - это отношение шести лидеров: в Программе, Директора и руководителей операций и безопасности; и в Преступниках, ячейка А. Они смотрят друг на друга в состоянии тревожной разрядки и стараются держаться подальше друг от друга.

Если Преступная ячейка или команда Программы увидят незнакомцев на операции, действующих как Дельта Грин, они предупредят руководство. Команда программы связывается со своим сотрудником, который информирует "Оперативников", директора по операциям; лидер ячейки Преступников связывается с ячейкой А, которая информирует их связного, агента Бернарда. Опс и Бернард сравнивают заметки. Если они подтвердят, что обе группы находятся на месте, они обсудят, какая команда должна уйти. Иногда А-ячейка быстро позволяет Программе взять дело на себя. Не раз ячейка Преступников входила, чтобы завершить миссию, проваленную Программой, точно так же, как Программе приходилось спешить, чтобы сдержать катастрофу, случайно развязанную Преступниками. Этот процесс обычно работает. Было всего несколько случаев, когда Преступники намеревались уничтожить артефакт или образец, который Программа намеревалась сохранить.

CUT ALONG THIS LINE

DISINFORMATION

ПРЕСТУПНИКИ И МЕЖДУНАРОДНЫЕ ГРУППЫ

YELLOW CARD

Ячейка А имела дело с иностранными группами, которые исследуют неестественное. Агентам рассказывают о них по мере необходимости.

M-EPIC: Эта канадская организация начинала как КККП расследование смертей, связанных с культом. На рубеже веков между Delta Green и M-EPIC были установлены некоторые контакты и сотрудничество, но в 2002 году M-EPIC прекратила все контакты с Преступниками. А-ячейка предполагает, что в качестве официального агентства канадского правительства M-EPIC теперь сотрудничает с Программой.

РЫБЫ: Дельта Грин обнаружила в середине 1999 года, что РЫБЫ, программа Соединенного Королевства времен Второй мировой войны по расследованию неестественного, все еще действовала. Однако РЫБЫ, похоже, были проникнуты каким-то инопланетным разумом, который управлял человеческими хозяевами, как марионетками. Дельта Грин быстро прервала контакт, и Преступники остались в стороне.

ГРУ СВ-8: Советское подразделение военной разведки под названием ГРУ СВ-8 сражалось с нацистской Каротехией во время Второй мировой войны. ГРУ СВ-8 в настоящее время предоставляет свои экспертные знания в распоряжение правительства России. В 2001 году Дельта Грин работал с ГРУ SV-8, чтобы убить нескольких членов Каротехии в Южной Америке. В течение нескольких лет между Преступниками и SV-8 не было сотрудничества. А-ячейка слышала, что руководство ГРУ SV-8 теперь сосредоточено на способах адаптации, вооружения и извлечения прибыли из неестественного. Ставит ли это их в противоречие с Программой или указывает на то, что они работают в сговоре с исследователями Программы, остается неизвестным.

Некоторые приводили к противостояниям и очень напряженным побегам. Ни один из них не привел к кровопролитию.
Пока что.
Руководители Программы и Преступники понимают, насколько преданы своему делу их агенты, и любой ценой избегают натравливать их друг на друга. Лучшее, что могут сделать Преступники, - это вести себя достаточно тихо, чтобы избежать внимания Программы. Если Программа когда-нибудь решит покончить с Преступниками, у них будет преимущество, которого у MAJESTIC никогда не было; в конце концов, руководство Программой когда-то было рядовым сотрудником Delta Green.

Дезертирство

Агент редко переходит от Преступников к Программе или наоборот. Немногие агенты из обеих организаций знают, что еще одна Дельта Грин вообще существует. Эти две группы встречаются друг с другом нечасто.
Неудивительно, что обе группы испытывают серьезную озабоченность по поводу перебежчиков. Если агент из "Перступников" попытается присоединиться к Программе, директор Программы по операциям свяжется с агентом Бернардом. Если агент заинтересован исключительно в выполнении миссии с использованием ресурсов Программы, и агенту Бернарду нечего сообщить, есть вероятность, что агент в конечном итоге может быть привлечен к Программе. Преступники прекращают все контакты с перебежчиком, и начинается длительный период наблюдения, чтобы убедиться, что агент не занимается сбором разведданных. Официальная политика гласит, что если перебежчик предлагает раскрыть секреты Преступников, Программа обрывает все контакты и информирует агента Бернарда. В этот момент ячейка А обычно санкционирует операцию по убийству перебежчика. Ни одна из сторон не может долго терпеть агента, раскрывающего секреты другой стороны, но в реальных повседневных операциях неизвестно, выполняет ли Программа свою часть этой сделки.
Еще реже агент Программы пытается присоединиться к Преступникам, и это никогда не удается. Преступники более параноидальны и скрытны, чем Программа, и остро осознают риски, связанные с тем, чтобы сделать Программу врагом. Несколько раз, когда это случалось, перебежчику давали отпор, и А-ячейка уведомляла Программу в соответствии с их соглашением.

Операции

Со времен Управления стратегических служб тайная операция против неестественных угроз получила название “Ночь в опере”.
Операция может произойти в ячейке, потому что ячейка узнала о каком-то неестественном нарушении и послала Агентов, чтобы разобраться с ним. Или какой-то намек на неестественное может привлечь внимание Агента, когда он просматривает интернет или полицейские записи в поисках странных событий. Часто какое—либо другое агентство, такое как DEA или EPA, или местная полиция, проводит несвязанное расследование, когда необъяснимые аспекты привлекают внимание участника заговора.

Брифинг

Операция, заказанная А-ячейкой, иногда происходит в форме встречи между лидером ячейки и членом А-ячейки или В-ячейки. Старший агент назначен для этой конкретной ячейки, поэтому лидер ячейки вряд ли когда-либо увидит кого-либо еще из ячейки А или В-ячейки.
По возможности встреча проводится в достаточно удаленном месте, чтобы избежать подслушивания, но не настолько удаленном, чтобы поход туда привлекал внимание. Это должно быть защищено от слежки. Подземные бункеры, голые подвалы, банковские хранилища и укрытия от радиоактивных осадков - излюбленные места, но более распространен дешевый номер в мотеле с быстрым поиском микрофонов.
Руководитель ячейки отвечает за передачу брифинга и приказов остальным членам ячейки.
Многие ячейки обрабатываются по-разному, и иногда методы инструктажа меняются от операции к операции. Письменный брифинг может быть передан руководителю ячейки в назначенном тупике, объявленном каким-либо безобидным сигналом — три меловые линии, отмеченные на обочине, могут означать проверку за незакрепленным кирпичом в определенном переулке. Письменный брифинг обычно печатается с материалами, настолько распространенными, что они не поддаются расследованию. Там, где это возможно, он шифруется одноразовым блокнотом с использованием кода, которым обладает только лидер ячейки, что потребует трудоемкой расшифровки для обеспечения возможности чтения. Письменные брифинги должны быть заучены наизусть, а затем тщательно уничтожены.

Отговорка

В большинстве случаев агентам нужна причина, чтобы находиться на месте, где они могут провести операцию. Им нужны легенды, чтобы объяснить свое отсутствие на работе.

Обычно лучше всего, если "Ночь в опере" может быть замаскирована под законную операцию постоянного работодателя Агента, даже если она организована наспех и легка в документировании. Иногда использование конспиративных контактов А-ячейки может помочь внедрить Агентов более глубоко. Если нет, Агент может использовать Закон, чтобы попытаться сделать все официально.

Это часто проще, чем кажется. Люди, испытывающие искушение манипулировать неестественными силами, часто совершают на этом пути обычные, вполне наказуемые преступления. В конце концов, тот, кто совершил убийство, чтобы утолить жажду крови нечеловеческого бога, не побледнеет от нарушения правил импорта или мошенничества с налогами. Культы часто организуются таким образом, что их трудно отличить от организованных преступных синдикатов или террористических ячеек. Не нужно много усилий, чтобы навести ФБР на след. Как только преступление становится очевидным, Преступники могут организовать рейд и гарантировать, что некоторые ключевые фигуры умрут "при сопротивлении аресту".

Как только Агенты включаются в расследование, их мотивы и направления расследования сильно расходятся с мотивами официальных следователей. Преступники стремятся устранить проблему любыми необходимыми средствами - они, конечно, не заинтересованы в том, чтобы создать дело для судебного преследования.

Контакт с правоохранительными органами, не относящимися к Delta Green, требует осторожности. Агенты часто работают под своими собственными учетными данными. Это означает, что они должны предпринять все возможные шаги, чтобы изолировать своих не-Дельта-зеленых коллег от неестественного. Чем больше они смогут направить своих союзников по трудоемким, но по сути неверным следам, тем лучше.

Личное Время

Часто бывает, что простого предлога для прикрытия не существует, и агентам приходится придумывать свои собственные оправдания. Неожиданные отпуска и внезапные периоды экстренного отпуска по болезни могут быть лучшим, что они могут сделать на работе, возможно, требуя навыков бюрократии для работы с системой. Для объяснения домашних вещей может потребоваться совершенно другой набор лжи, с помощью ХАР или даже теста на убеждение, если вторая половинка Агента станет подозрительной. До тех пор, пока ни один Агент не будет убит или ранен, все могут вернуться за свои рабочие места в понедельник утром, и никто ничего не узнает.

К сожалению, травмы, безумие или смерть являются обычными последствиями незаконных операций.

Прикрытие

Если у Агентов нет официального прикрытия, они обычно должны работать под вымышленными именами. Иногда А-ячейка отправляет фальшивые удостоверения личности для любого федерального агентства, которое, скорее всего, будет задействовано. В других случаях Агенты должны заботиться о себе сами. Агент с криминологией может придумать внешне правдоподобное поддельное удостоверение личности или найти эксперта в области искусства (подделка), чтобы сделать его лучше.

Даже самые лучшие фальшивые удостоверения личности не совпадают с именами и номерами работы настоящих федеральных служащих. Агентов следует предупредить: не рассчитывайте на то, что поддельные документы выдержат что-либо, кроме самого беглого просмотра.

Зеленая Коробка

Заговор часто создает частные хранилища, оплаченные долгосрочными контрактами, для хранения инструментов, оружия и даже артефактов и улик, которые нельзя или не следует уничтожать. Лучше всего, если Зеленый ящик является временным — чем дольше он находится на месте, тем больше риск того, что владелец собственности может вмешаться в него, — но дезорганизация заговора означает, что некоторые из них заброшены на месяцы или годы.

При высокой текучести пожилых членов "Преступников" возможно, что десятки, если не сотни таких мест останутся забытыми в дикой природе.

Финансирование

Иногда A-cell предоставляет средства для покрытия расходов на проезд, проживание, медицинское обслуживание и так далее.1,

Иногда финансирование оказывается на удивление щедрым. Чаще всего это анемия или ее вообще нет. Средства обычно поступают в виде брикетов двадцатидолларовых купюр, тщательно завернутых в пластик и отправленных ночью по почте в почтовый ящик или оставленных в Зеленой коробке. Если повезет, эта точка высадки находится неподалеку. Иногда это происходит в другом городе или соседнем штате.

OPERATIONAL INSTRUCTIONS

YELLOW CARD

ЗАМЕТАЙТЕ СВОИ СЛЕДЫ

Этого никогда не бывает достаточно, чтобы устранить угрозу. Вы также должны не позволять другим обнаружить угрозу или действия, которые вы предприняли , чтобы ее уничтожить. Следующие советы могут помочь.
Иногда можно найти более обширный учебник "Аксиомы Альфонса для агентов". Обладание им является прямым нарушением оперативной безопасности.
Уничтожьте эту записку, предварительно запомнив ее содержание.
БУМАЖНЫЕ СЛЕДЫ: Не оставляйте "бюрократических следов" (цифровых или иных). Вы должны всегда отрицать или объяснять доказательства неестественной деятельности. Это может включать в себя обработку записей и файлов вашего собственного агентства.
ГРАЖДАНСКИЕ ЛИЦА И МЕСТНЫЕ ВЛАСТИ: В некоторых общинах наладить сотрудничество на местном уровне проще, чем в других. Изучите окружающую среду, прежде чем действовать.
ЛИЧНОСТЬ: Если вы не действуете под прикрытием какой -либо законной операции, никогда не показывайте свое удостоверение личности, если вы используете фальшивое удостоверение личности, помните, что оно не выдержит пристального внимания.
КОММУНИКАЦИИ: Ни одна цифровая информационная или коммуникационная система не является безопасной. Относитесь ко всему, что связано с Delta Green, вашими коллегами-агентами или вашей миссией, как к существующему в доцифровом мире.
Не используйте мобильные телефоны, кроме горелок без данных или GPS-систем, купленных по мере необходимости и уничтоженных после использования. По возможности избегайте транспортных средств с устройствами слежения. Оплачивайте все наличными или анонимной дебетовой картой.
Избегайте письменных сообщений и телефонных разговоров. Если вам необходимо общаться не только лицом к лицу, изложите все в выражениях и сленге, чтобы никто между ними не смог это расшифровать. Думай как преступник и говори как преступник.
ТРАВМЫ И СМЕРТЬ: При необходимости инсценируйте несчастный случай, чтобы объяснить травму или смерть Агента. Предотвращение внешних инвестиций является критически важным. Но нет ничего неслыханного в том, что ячейка просто выкапывает неглубокую могилу в качестве временной меры, чтобы позже можно было более тщательно разобраться с телом.

CUT ALONG THIS LINE

A onetime FBI agent who fed his drug addiction by stealing heroin seized as evidence in criminal cases was sentenced Thursday to three years in federal prison, a punishment far less than prosecutors and other law enforcement authorities sought.

Набор персонала

Большинство агентов проходят аналогичные этапы при наборе персонала. Игроки могут заполнить данные для отдельных агентов.

Шаг 1: Экспозиция

Новобранец становится свидетелем какого-то смертельного неестественного вторжения, вероятно, во время проводимой операции "Дельта Грин". Там находятся несколько агентов заговора. Вот что агенты ищут в ответе новобранца:

» »Новобранец признает, что угроза настолько опасна, что ее нужно было скрыть.
»Новобранец сначала спасает жизни, а потом задает вопросы.
»Новобранец демонстрирует стабильность и решительность перед лицом необъяснимого террора.

Когда все заканчивается, агенты усаживают новобранца для беседы. Они советуют исключить из отчетов все ссылки на неестественное. Они говорят, что это отчасти для собственного блага новобранца — никто не хочет, чтобы его пригодность к службе оценивала комиссия по психологической экспертизе, — а отчасти для того, чтобы уберечь кого-либо еще от того, с чем они только что столкнулись. Они говорят, что если новобранец будет молчать, они ответят на дополнительные вопросы позже.

Шаг 2: Знакомые Лица

Вскоре у новобранца происходит еще одна встреча с одним из агентов. Этот агент может появиться как новый член не связанной с ним целевой группы или может прийти, чтобы попросить новобранца о помощи в качестве консультанта по какому-нибудь обычному делу. Агент просит новобранца быть терпеливым

Шаг 3: Повторение

Агенты просят новобранца помочь в новой операции, которая может быть связана с чем-то неестественным. Агенты оценивают реакцию новобранца. Вот что они ищут в потенциальном агенте:

» »Новобранец не паникует.
»Новобранец помогает уберечь других от неестественного.
»Рекрут держит это в секрете. Это включает в себя отказ от поиска объяснений у психиатра, начальника, близкого человека, лучшего друга или священника.

Шаг 4: Брифинг

В конце концов агенты вызывают новобранца на личную встречу. Это полностью секретно, с запутанными инструкциями, которые исключают любую возможность слежки.

На встрече агенты делятся многими деталями:

» »Они являются частью подпольной сети.
»Их операции должны храниться в полной тайне.
»В группу входят другие государственные служащие, которые манипулируют бюрократией, чтобы противостоять неестественным угрозам и скрывать их.
»Их работа имеет решающее значение для национальной безопасности и, что более важно, для выживания человечества.

» »У группы нет юридических санкций. Как они могут донести свою работу до законодателей, когда угрозы настолько смертельны, что даже видеть их опасно?
»Им нужна помощь новобранца.
»Новобранец может сказать "нет". Новобранец может принять решение никогда больше не слышать о группе — до тех пор, пока он или она будет хранить молчание.

В этот момент, предположительно, новобранец подписывается; каждый игрок может решить, почему. Лидер ячейки дает новому Агенту кодовое имя и представляет других Агентов ячейки по их кодовым именам. Наконец, они разделяют название группы, имя, которое никогда нельзя произносить вслух, кроме как кому-то еще в группе: Дельта Грин.

Instructions to Cell Leaders

А-ячейка выдает несколько инструкций большинству лидеров ячеек:

» »Никогда не пытайтесь убедить потенциального рекрута в существовании неестественного. Новые агенты должны уже верить.
»Изучите биографию потенциального рекрута на предмет признаков ненадежности.
»Если у новобранца неподходящий темперамент, оборвите все контакты и сообщите в ячейку А, чтобы заговор мог следить.

Если Новобранец сделает что-то не так

Если новобранец попытается раскрыть заговор, Преступники будут действовать очень осторожно. Другие агенты должны устранить улики, которые могли бы привести следователей к любому участнику заговора. Затем они готовят доказательства, которые могут быть подброшены для дискредитации бывшего рекрута: незаконные наркотики, ложная история одержимости сумасшедшими, жесткие диски, полные извращенной порнографии, очевидные попытки связаться с иностранными спецслужбами или поделиться секретными данными с общественностью и так далее. Агенты излагают свое дело в частном порядке в последней попытке убедить новобранца хранить свои секреты. Если новобранец все равно пойдет вперед, Агенты дискредитируют новобранца неопровержимыми доказательствами нестабильности и плохих действий. Отдельных агентов, которых рекрут обвиняет в некоторых преступный заговор изображает сбитых с толку мучеников, пока все не уляжется. Затем Преступники как можно дольше удерживают этих Агентов подальше от будущих операций.

Запросы к А-Ячейки

У Преступников нет званий или уровней посвящения. Информация не контролируется разрешениями безопасности. Ячейка А делится только теми знаниями, которые абсолютно необходимы для борьбы с угрозой, и иногда ячейка действует почти полностью самостоятельно, с минимальным контактом. Другими словами, А-ячейка может рассказать Агентам как можно больше или как можно меньше об операции и предоставить столько или мало помощи, сколько захочет Обработчик.

Общие Запросы

Во время расследования Агенты могут сделать общий запрос на информацию. Этот запрос направляется руководителем ячейки в ячейку А и должен включать отчет о текущей ситуации. Предпочтительной формой связи является почта, отправляемая ночью на часто меняющийся почтовый ящик или адрес конспиративной квартиры, с вызовом по одноразовому телефону в удаленную службу автоответчика для уведомления. А-ячейка может проверить свои записи и связаться с другими агентами, у которых был подобный опыт. Или А-ячейка может вообще не отвечать. Когда вы, как Обработчик, сомневаетесь, разрешите это с помощью броска Удачи. Если А-ячейка ответит, агент получит телефонный звонок или экспресс-посылку в течение 48-72 часов. Информация может быть предоставлена А-ячейкой, или она может исходить непосредственно от коллег-агентов или друзей. Обратите внимание, однако, что интерпретации, которые А-ячейка делает при принятии решения о том, какие файлы являются релевантными, могут быть ошибочными. В этом отношении, возможно, есть поверхностное сходство, но не более того. А-ячейка далека от непогрешимости.

Конкретные Запросы

Агенты также могут делать конкретные запросы. Такие запросы обычно касаются мирской информации. Примеры могут включать личные дела государственных служащих, секретные документы, иммиграционные записи или конкретный исторический или фольклорный материал. Конкретные запросы обычно заполняются в течение 12-18 часов (когда они вообще заполняются), не считая времени, необходимого для физической доставки материалов Агентам.

Не позволяйте игрокам относиться к таким просьбам как к опоре. Поддержка со стороны А-ячейки является важной частью кампании, и Обработчик не должен делать ее бесполезной, но агенты, которые забрасывают А-ячейку запросами, получают строгое предупреждение. Чем больше контактов между А-ячейкой и отдельными агентами, тем выше риск перехвата. В конце концов, А-ячейка научится игнорировать
ячейку, которая слишком сильно полагается на такой обмен информацией, и будущие запросы могут быть встречены только каменным молчанием.

Вывод

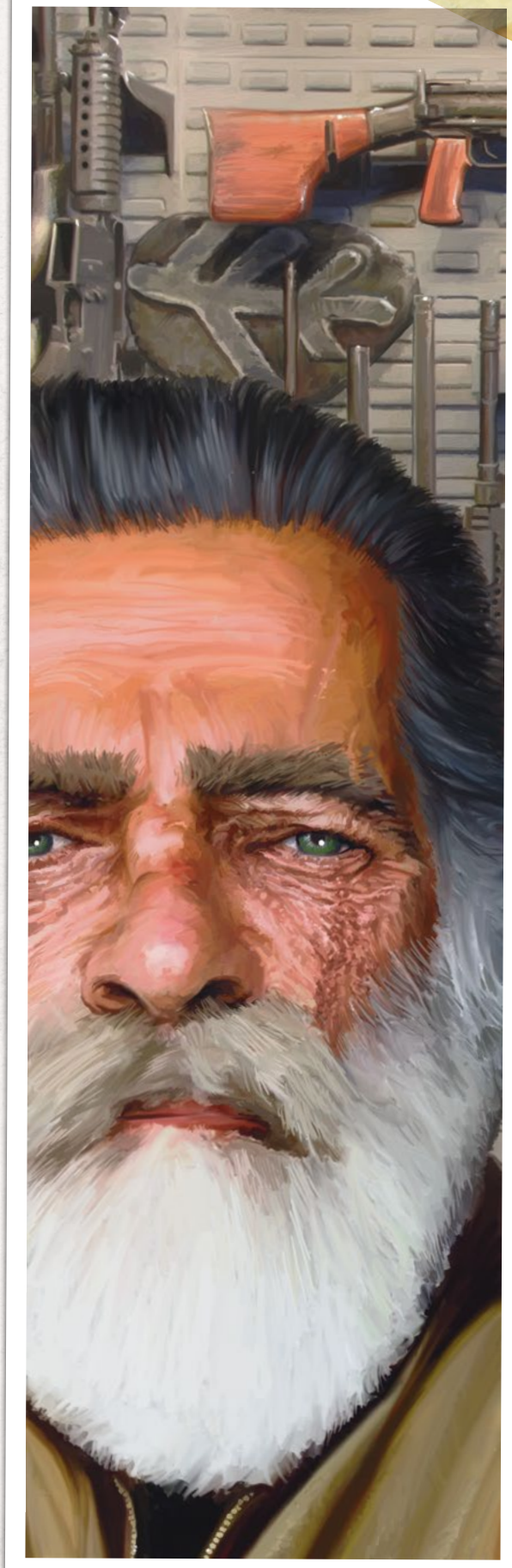
Дальнейшее выживание Преступников зависит от секретности и, в частности, от того, чтобы держаться подальше от Программы. Для тех из "Переступников", кто знает Программу и ее историю, это просто MAJESTIC одетый в кожу Дельты Грин.
К сожалению, полевые операции "Преступников" и Программы иногда пересекаются. И те, и другие, как правило, фокусируются на неестественных угрозах, порождаемых человеческой деятельностью, особенно деятельностью, связанной с культом. История показала, что горстка маргинализованных фанатиков способна сеять разрушения, будь то в Иннсмуте или в Камбодже. Действия одиноких маньяков с противоестественными интересами могут привести к катастрофическим событиям. Разница в том, что там, где Преступники заканчивают такую деятельность пулей, Программа стремится захватить, чтобы она могла изучить методы, используемые ее жертвой. Когда-нибудь миссии этих двух групп вступят в прямой конфликт. Преступники надеются отложить этот день как можно дольше.
Будущее Преступников неопределенно. Средний возраст Агента растет. Темпы операций снизились. И когда агенты Преступников узнают о Программе, они иногда дезертируют. Некоторые агенты считают, что с Преступниками уже покончено. Некоторые опасаются братоубийственной войны с Программой. Несмотря на все свои предварительные предостережения, Преступники уязвимы для компромисса, если даже одна ячейка выйдет из строя. Ячейка А должна тщательно взвешивать требования к каждой операции - жизненно важные разведданные и людские ресурсы, необходимые для выполнения миссии с минимальной опасностью, должны быть сбалансированы с необходимостью обеспечения секретности.

Важные Люди: Преступники

Лидеры "Преступников" такие же капризные и беспокойные, как и их организация. Для товарищей и новых агентов они притворяются сплоченными и долгосрочными планами. Это никогда не длится долго. Важность миссии, коварство неестественного и их собственная изоляция искажают их восприятие и реакции. Их миссия - противостоять неестественному, но самая большая угроза, о которой они думают, - это предательство. Доверие - это роскошь, которую никто из Преступников не может себе позволить.

Дональд По

По всем правилам, Дональд По должен быть мертв. Бедный
парень из сельской местности Нью-Йорка, По поступил на службу в армию США в 1964 году и попал в Командование военной помощи, Группу исследований и наблюдений во Вьетнаме (MACV SOG). Его знакомство с Delta Green состоялось в 1969 году в ходе операции "ОБСИДИАН" в Камбодже, операции, которая привела к официальному расформированию Delta Green. По и те немногие, кто не умер во время проявления Черного Будды или во время последующего удара ДУГОВОГО СВЕТА, вернулись в Южный Вьетнам и выследили полковника Морской пехоты США. Сатчела Уэйда, безумного бывшийего лидера "Дельта Грин", который послал их. Но убийство Уэйда и устранение его беспорядка не помешали Пентагону закрыть весь сумасшедший дом. После войны По потерял несколько лет из-за пьянства и наркотиков. Затем Дельта Грин, несмотря на свою официальную деактивацию, позвонила. Реджинальд Фэрфилд и Джо Кэмп дали По миссию, в которую он мог поверить. Он привел себя в порядок. В 1980-х годах они потянули за ниточки, чтобы устроить его на работу в ФБР, где никакой уход не мог помочь ему вписаться. Он преследовал наркоторговцев и занимался операциями "Дельта Грин" на стороне. По порезал зубы во время “Ковбойских лет”, когда бывшие члены группы выполняли миссии так, как считали нужным, и у них было мало официальных ресурсов, чтобы защитить себя. В течение нескольких лет По и ФБР покончили друг с другом.



В 1994 году, когда Фэрфилд умер и группа была на грани распада, Джо Кэмп показал им всем, что есть лучший способ.

По никогда не считал себя командным материалом. Он был как раз тем парнем, на которого могла рассчитывать "А-клетка". Затем, в 2001 году, когда Кэмп исчез и все пошло наперекосяк, он обнаружил, что Кэмп предоставил ему доступ ко всем данным и ресурсам A-cell. Никакого ученичества. Никакого наставничества. Дональда По, нового лидера ячейки "А", бросили на глубине, чтобы он утонул или поплыл. Когда Дональд По стал Альфонсом, он с болью осознал, что провел свою карьеру в Дельта Грин в качестве взломщика дверей, и что эти штучки "мастера-заговорщика" были намного выше его уровня . В течение десяти лет По присматривал за кем-нибудь, кто лучше подходил для этой работы. Он больше не смотрит.

Если и есть что-то, чему Дональд По научился за почти пятьдесят лет службы в Дельта Грин, так это то, что миссия никогда не заканчивается. Как только вы окажетесь в Дельта-Грин, вы останетесь на всю жизнь. Прямо как Реджинальд Фэрфилд. Совсем как Джо Кэмп. Ты не передашь факел. Они поднимут его с твоего трупа.

По обычно взаимодействует с Агентами, используя свое старое кодовое имя "Агент Чарли", представляя себя эмиссаром никогда не виданного агента Альфонса. На самом деле он тоже агент Альфонс. Он считает, что рядовым сотрудникам было бы удобнее представлять своего лидера в роли новоявленного профессора Мориарти, а не бывшего снайпера-головореза. Иногда он игнорирует свои собственные осторожные правила контакта, обходя Макрея, Ву и Ферста из страха предательства.

По не думает о Преступниках как о фракции. Они Дельта-Грин. Что бы ни говорил Форрест Джеймс, это не Дельта Грин, просто какой-то незаконнорожденный ребенок МАДЖЕСТИКА. По отказался от всякой сентиментальности по поводу расширяющейся пропасти между двумя группами. В прежние времена По ходил в Оперу с Джеймсом для отдыха и знал, что Джо Кэмп полагался на него. Что Форреста Джеймса больше нет. Когда Джеймс взял под свой контроль MAJESTIC, он согласился оставить Дельту Грин в покое, пока MAJESTIC разбирается с внеземными угрозами. Год спустя он запустил Программу — свою собственную Delta Green — и переманил каждого агента, к которому мог приложить руку. С тех пор у них были долгие годы непростого перемирия,

иногда разговаривает через анонимные, зашифрованные соединения. Оба понимают, что дело может дойти до крови. Оба осознают, что рано или поздно другая сторона станет миссией. По почти уверен, что в следующий раз, когда он увидит Форреста Джеймса, это будет через оптический прицел.

По хранит коллекцию неестественных артефактов, файлов, фотографий и документов — тщательно отобранный архив невозможных кошмаров — в убежище от радиоактивных осадков эпохи холодной войны на своей территории в горах Аллегейни в восточной Пенсильвании. Вход заперт на висячий замок и почти незаметен под густым подлеском. По входит в туннель под домом, спрятанный в подвальной мастерской за фальшивой стеной (трюк, позаимствованный у Фэрфилда). В бункере также хранится широкий ассортимент тяжелого вооружения и поддон примерно на восемь миллионов долларов в упакованных в пластик кирпичах двадцатидолларовых купюр: оперативный бюджет "Преступников", любезно предоставленный в начале войны с терроризмом. Только По имеет доступ в бункер.

Его дом набит всеми видами оружия, известными человеку. Даже в сельской Пенсильвании арсенал вызвал бы удивление. По делает все возможное, чтобы никто не проявлял к нему интереса. Стальные ворота с табличкой “Не входить” отпугивают прозелитов, а по периметру территории с обеих сторон ворот проходит колючая проволока. По территории бродит небольшая стая сторожевых собак, обученных игнорировать обычные лесные запахи и звуки, но поднимать панику при малейшем намеке на незваного гостя. Инстинктивно они держатся подальше от бункера.

По старается никогда не давать повода для визита окружному шерифу или полиции штата. Он старается держаться подальше от неприятностей.Ему не всегда это удается.

По повсюду видит угрозы. Несмотря на все его усилия, у старика были бессмысленные столкновения и кровавые драки в ближайшем городе. Хуже того, в 2015 году двое злоумышленников однажды ночью бродили по его владениям, предупреждая собак. По, пьяный и уверенный, что они были разведчиками для Программы, преследовал их в течение получаса, прежде чем убить обоих. Затем он узнал, что их странные пальто были школьными куртками из соседней средней школы. Он сделал то, что нужно было сделать, чтобы скрыть это. Полиция Филадельфии обнаружила сгоревшую машину подростков позже в том же месяце. Дело было закрыто, и детективы прекратили расследование.

По иногда спускается к реке, где он разрезал мальчиков и похоронил их. Он думает о том, как далеко он ушел от пути, и что Джо Кэмп мог бы подумать о нем сейчас.

И все же — есть миссия…

Дональд По мог когда-то ошибиться для Минотавра, предполагая, что его рога были скрыты под шапкой Джона Дира. При росте почти 2,0 метра (6 футов 5 дюймов) и весе 136 кг (299 фунтов) можно с уверенностью сказать, что у него лицо, как кулак, и кулаки, как валуны. Отвратительный, зазубренный шрам проходит по его морщинистому, суровому лицу. Каждый год превращает немного больше мышц в жир и делает его немного более сутулым и слабослышащим
. Он больше ни хрена не может бегать, и лестничного пролета, который он обычно преодолевал по две за раз с шестидесятифунтовым рюкзаком, достаточно, чтобы оставить его хрипящее месиво. У него редеющие седые волосы и длинная густая белая борода. Он предпочитает рабочие ботинки, черную футболку, синие джинсы и камуфляжные куртки. Обычно он выглядит так, как будто возвращается с охоты на оленя вслепую, глубоко в лесу, и на самом деле это возможно; он проводит много времени на охоте, размышляя и пытаясь успокоить то, что осталось от его давно потрепанных нервов. Его наряд продуман по-другому. Один из лучших уроков, которые вьетконговцы преподали Дональду По, состоял в том, что вы никогда, никогда не должны выглядеть так, будто вы главный.

Дональд По

Агент Альфонс/Агент Чарли, 73 года.
СИЛ 15 ТЕЛ 9 ЛОВ 12 ИНТ 14 ВОЛ 13 ХАР 9
ОЗ 12 ОВ 13 ОР 37 КТ 26
СВЯЗИ: Кертис Маккрей (агент Бернард), 5.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Жить в соответствии с наследием Джозефа Кэмпа.
Удержание реальной Дельты Грин от поглощения Программой.
Делать эту работу правильно, чтобы никто другой не должен был.
Паранойя.
Нарушение сна.
Приспособленный к насилию.
НАВЫКИ: Бдительность 69%, Легкая атлетика 41%, Бюрократия 38%, Информатика 20%, Взрывчатка 63%, Уклонение 52%, Вождение 44%, Огнестрельное оружие 93%, Первая помощь 41%, Иностранный язык (Испанский) 32%,

Иностранный язык (вьетнамский) 20%, Тяжелое вооружение 40%, HUMINT 44%, Закон 41%, Оружие ближнего боя 73%, Военная наука (Наземная) 67%, Навигация 79%, Оккультные 20%, Наука (Химия) 20%, Поиск 76%, Скрытность 71%, Плавание 42%, Выживание 66%, Рукопашный бой 72%, Неестественные 26%.

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Взлом замков (ЛОВ), Прыжки с парашютом (ЛОВ), Снаряжение для подводного плавания (плавание).

АТАКИ: боевой нож Ка-Бар 73%, урон 1D6 +1.Пистолет Beretta M9 93%, урон 1D10.
Снайперская винтовка M-40A5 93%, урон 1D12+2.
Пистолет-пулемет MP5SD3 93%, урон 1D10 или летальность 10%.
Безоружный 72%, урон 1D4.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ: Пыль Порогов (3 дозы), Знак Старейшины (выгравированный на 20-килограммовом цементном блоке), Порошок Ибн-Гази (5 доз).

ПРОТИВОЕСТЕСТВЕННЫЕ ДОКУМЕНТЫ: Азатот и другие ужасы (см. стр.156), видео наблюдения Грега Мейсона (см. стр.158), исследовательские заметки Гюнтера Франка (см. стр.159), гримуар Джозефа Кэмпа (см. стр.160), Дельта-Грин файлы Мэтью Карпентера (см. стр.161), Люди Монолита (см. стр.162), Семь Загадочных книг Хсана (см. стр.163).

Эмиль Ферст

Выпускник класса Вест-Пойнта 75—го года Эмиль Ферст поступил в спецназ, который в то время — когда армия США была на пике - считался бастионом профессионализма воинов. Четыре года спустя его завербовало подразделение тайных специальных операций "Деятельность по поддержке разведки". Его миссии привели его в Африку, на Ближний Восток и в Латинскую Америку, где он занимался разведывательной работой, слишком секретной даже для ЦРУ. Его карьера взлетела вверх. Однако в 1989 году подполковник Дж. Ферст обнаружил борьбу гораздо более первобытную, чем холодная война. Ферст возглавлял группу ISA, замаскированную под солдат угандийской армии, в Уганде, в поисках Джозефа Кони, лидера Армии Сопротивления Господа. Они обнаружили тысячи людей, собравшихся в общине на берегу озера Эдвард, где было обнаружено “волшебное” лекарство от СПИДа. Они столкнулись с культом Глаа-ки, вербовавшим неизлечимо больных. Это открытие стоило жизни всем членам команды, кроме Ферста.

Раненый и полубезумный, Ферст скитался несколько недель, прежде чем его нашли соплеменники тутси в Руанде. В течение следующих двух лет он выздоравливал и учился у ног древнего и могущественного шамана тутси. С новообретенной силой он вернулся и уничтожил культистов Глааки. Но ему не удалось разрушить врата под озером Эдвард, которые позволили Глааки проявиться.

Когда Ферст вернулся к цивилизации, он рассказал своим подчиненным, что произошло. Их ответом была выписка по медицинским показаниям и поездка в психиатрическую больницу для ветеранов. Он выдержал шесть месяцев фармакологического ограничения, прежде чем Дельта Грин освободила его. Ферст работал на них как агент Мэтью, но на его условиях. Он не спешил возвращаться к тому, чтобы быть “отрицаемым активом”. В течение десяти лет Ферст был бездомным, скрытым от радаров, появляясь только для того, чтобы сотрудничать с Дельтой Грин, когда это его устраивало.

В 1999 году Ферст преследовал сектантов Глааки, действовавших как целители веры Библейского пояса, и ему нужна была дополнительная огневая мощь. Он получил помощь отступника, агента Дельта Грин Форреста Джеймса, в своем собственном крестовом походе. Что бы ни произошло между ними, когда Джеймс сформировал Программу из обломков MAJESTIC три года спустя, Ферст наконец вошел в курс дела - присоединившись к А-ячейке и держа ее секреты подальше от Программы.

Как эксперт А-ячейки по гипергеометрии, Ферст - это человек, который решает, какие из таких “технологий” следует использовать во время операции, если таковые имеются. Иногда он руководит Агентами, которые сталкиваются с могущественными секретами, и обычно овладевает этими секретами.

К 2006 году он начал видеть в своем личном мастерстве в неестественных ритуалах единственную реальную надежду Дельты Грин — и тогда он нашел ответ. После одной из операций заговора ему принесли книгу. Этот небольшой дневник, написанный мелким почерком, содержал несколько странных и интригующих вещей. Как только он взломал начальный код, первая строка наполнила его жадностью, которую, как он думал, он больше не мог чувствовать. Там было написано: “О Первом секрете. Книга и инструкция о том, как открыть стену, чтобы освободить спящего, проклятие рогатому богу, Г'Лааку".

Ферст потратил десять лет на расшифровку этого нового оружия против Глааки. Дважды он считал, что был близок к этому, и каждый раз находил еще один слой кода. Наконец, в 2016 году, не поставив в известность остальных членов А-ячейки, Ферст провел ритуал Первого Секрета.

Он общался с разумом, который рассказал ему о Глааки больше, чем он мог переварить. Он трижды общался с Первым Секретом и использовал этот интеллект, чтобы подтолкнуть А-ячейку в определенном направлении.
Ферст еще не заметил череду массовых убийств, которые происходят поблизости каждый раз, когда он совершает ритуал Первого Секрета. Всем, кто его знает, ясно, что Ферст медленно трещит по швам, но лидер ячейки Дональд По и его единственный настоящий друг понятия не имеют, какие действия предпринять.
Ферст имеет рост два метра (6 футов 5 дюймов) и весит 104 кг (230 фунтов) мышц, костей и рубцовой ткани. У него не хватает левого глаза и части уха, а нос и лоб пересекают рваные шрамы. Его темная кожа придает этим шрамам резкий рельеф. Повязка на глазу закрывает рваную дыру на его лице. Его личный уход и одежда тяготеют к военизированным, выглядят свежевыглаженными и накрахмаленными, но под его одеждой скрываются африканские оккультные фетиши.

Он коротко стрижет свои седые волосы. Знакомые Дельты Грин с юности часто с трудом узнают человека, который когда-то напоминал бездомного бродягу с дредами и спутанной бородой.

Подполковник. Эмиль Ферст, армия США (в отставке)

Агент Аарон, безжалостный воин-шаман, 62 года.
СИЛ 15 ТЕЛ 12 ЛОВ 10 ИНТ 18 ВОЛ 16 ХАР 11 ОЗ 14 ОВ 16 ОР 39 КТ 24 СВЯЗИ: Дональд По, 7.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Исправление ошибок прошлого.
Спасение невинных от Неестественного.
Одержимость "Первым секретом".
Депрессия.
Тотемическое принуждение (выраженное через африканские фетиши).
Приспособленный к насилию и беспомощности.

активы:
Артефакты Эмиля Ферста

Ферст обычно носит эти инструменты на дне армейского вещевого мешка, под большинством своих других мирских вещей.

ФЕТИШ-ОЖЕРЕЛЬЕ

Сделанное из бусин, когтей, зубов и перьев, это громоздкое ожерелье — его нельзя скрыть, кроме как под чем—то вроде плаща - заставляет стрелы, брошенные предметы и другие низкоскоростные снаряды полностью пролетать мимо владельца. Высокоскоростные снаряды, такие как пули, имеют вероятность попадания -20 %. Ручное оружие ближнего боя не влияет . Каждый раз, когда атака промахивается, которая в противном случае попала бы, владелец теряет 0/1 ОР из-за Неестественного.

СКИПЕТР ВЛАСТИ

Короткий деревянный скипетр неопределенного возраста, на котором выгравированы древние символы, не поддающиеся антропологической или лингвистической интерпретации. Ферст бережно заворачивает его в ткань, чтобы случайно не прикоснуться к нему. Любой, кто схватит скипетр голой рукой, получит 3D6 ОВ и потеряет 1D4 ОР. Бонус будет действовать до тех пор, пока не будет использован или, до следующего восхода солнца. Владелец, у которого есть 10 или более ОР и который успешно прошел неестественный тест, также осознает
инстинктивно, что он или она также может выбрать получение 1 ВОЛ , навсегда, ценой еще 10 ОР. После того, как он дает бонус ОВ, скипетр теряет всю силу до следующего восхода солнца.

МАЧЕТЕ ИЗ НЕБЕСНОГО МЕТАЛЛА

Это орудие с широким лезвием, хранящееся в потрепанных деревянных ножнах, изготовлено из затейливо выгравированного метеоритного железа с рукоятью из человеческой кости. Для целей определения урона каждое попадание с ним считается критическим, нанося 2D8, а не 1D8. (Проброс критического не наносит дополнительного урона). Было установлено, что он наносит вред некоторым внепространственным сущностям, которые в противном случае были бы невосприимчивы к физическому оружию. Нанесение вреда такому существу с помощью
мачете обходится владельцу в 0/1 ОР из-за Неестественности.

НАВЫКИ: Бдительность 63%, Антропология 34%, Легкая атлетика 86%, Уклонение 54%, Огнестрельное оружие 73%, Первая помощь 39%, Иностранный язык (Арабский) 22%, Иностранный язык (Испанский) 44%, Иностранный язык (Суахили) 63%, Тяжелое оружие 50%, HUMINT 40%, Оружие ближнего боя 88%, Военная наука (Наземная) 52%, Навигация 63%, Оккультные 68%, Убеждение 66%, Поиск 51%, SIGINT 50%, Скрытность 82%, Выживание 49%, Плавание 57%, Рукопашный бой 63%, Неестественные 28%.
СПЕЦИАЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА: Прыжки с парашютом (ЛОВ).
АТАКИ: пистолет H&K P30.40 73%, урон 1D10.Мачете из небесного металла 88%, урон 2D8+1. Карабин Кольт M4 73%, урон 1D12. Ручная граната 86%, Летальность 15%. Безоружный 63%, урон 1D4.
РИТУАЛЫ: Вызов зомби, Закрытие Бреши (Азатот, Охота-Ужасы, Шуб-Ниггурат, Йог-Сотот), Возвышение Плоти, Экзорцизм, Первый Секрет, Нахождение, Исцеляющий Бальзам, Тот, Кто Проходит Врата, Освобождает Дыши, Смотри с Другой Стороны, Песня Силы, Успокаивающая Песня, Говорящий Сон, Речь Птиц и Зверей.

Чун-те Ву

Сын тайваньских иммигрантов, Чун-те Ву получил степень в области компьютерных наук и права в университете Южной Калифорнии, а затем в 1973 году устроился на работу специальным агентом Отдела уголовных расследований Налогового управления США. В течение двадцати лет он был одним из ведущих следователей по международным финансовым преступлениям и новатором информационных систем. Когда в 1990 году была создана Сеть по борьбе с финансовыми преступлениями (FinCEN), Ву стал одним из ее сотрудников по уставу. В 2016 году он ушел в отставку с поста директора по информационным технологиям Управления по борьбе с терроризмом и финансовой разведке Министерства финансов.
Глаза Ву открылись на существование неестественного в 1986 году, во время аудита политически связанной международной корпорации под названием Whole Earth Enterprises (WEE). После нескольких месяцев расследования руководитель компании связался с Ву, рассказывя что уклонение его работодателя от уплаты налогов, отмывание денег и финансирование международного терроризма направлялись внутренним кругом оккультистов. Сомневаясь, Ву отправился на встречу с этим информатором. Он прибыл как раз вовремя, чтобы увидеть что-то невозможное вытягивает кричащего человека через дыру в реальности. Под давлением Конгресса начальство Ву распустило его подразделение и назначило его на другую должность. Разоблачение ВИ стало любимым проектом Ву. Он взломал их дочерние компании и вытащил их налоговые декларации и учредительные документы. Он злоупотребил своей властью в качестве агента налоговой службы. Недопустимость доказательств, которые он собрал, продолжала расстраивать его, пока он не столкнулся с агентами Delta Green, работающими параллельно. Агентов не интересовала законность или допустимость; они просто хотели знать, может ли Ву "идентифицировать цель". Когда он показал им все, что знал о ВИ, и указал на то, что выглядело как мишени, они достали их. Этого никогда не было достаточно, чтобы закрыть ВИ, но это спасало жизни.
Ву был дома.
В течение многих лет Чун-те Ву действовал как Друг для Дельта Грин. Он не принимал непосредственного участия. Вместо этого он проводил исследования, оказывал материально-техническую поддержку и проникал в информационные системы. Он использовал правительственные ресурсы для выявления и вербовки невольных "тигровых команд" экспертов по компьютерной безопасности для работы в Delta Green. Его рекруты варьировались от студентов-анархистов до инженеров-профессионалов, которые стали настоящими компьютерными преступниками. С этими наемниками связывались через посредников, и они никогда не знали, на кого работают. По сей день он поддерживает эти контакты. Это было так близко, как Чун-те хотел добраться до Дельта-Грин. Когда Программа стартовала в 2002 году, Ву держался на расстоянии. Люди, которых он знал — среди них Дональд По и Кертис Макрей, — отказались войти с холода, и он последовал их примеру. Он понимал критическую важность миссии Дельты Грин, но у него была семья. У него была нормальность.
Все изменилось в 2010 году в результате дорожно-транспортного происшествия, унесшего жизни его жены и двух дочерей. Их смерть оставила Ву пустым. Он посвятил свою жизнь обеспечению безопасности своей семьи, и все, что потребовалось, чтобы убить их, - это несовершеннолетняя пьяница, мчащаяся на внедорожнике ее отца. С того дня единственной значимой вещью в жизни Ву была Дельта Грин. Дональд По и Эмиль Ферст с самого начала полагались на него в вопросах информации, незаконного финансирования и инфраструктуры, поэтому они поместили его в ячейку А в качестве агента Антона.

Ву иногда встречается с Агентами на местах, выступая в качестве представителя ячейки А. Было бы разумнее ограничить его участие миссиями, требующими его уникальных навыков, но Ву с каждым годом становится все более беспечным. Чун-те Ву - тайваньско-американский мужчина с седыми волосами и черными глазами, ростом 1,7 м (5 футов 9 дюймов) и весом 73 кг (160 фунтов). Его некогда привлекательные, эмоциональные черты лица превратились в безвольную, невыразительную маску. Его сосредоточенность на мертвых глазах пугает даже закаленных агентов. Он безрадостно курит одну за другой сигареты без фильтра. Любой, кто просит его бросить курить, получает испепеляющий взгляд, полное дыма лицо или и то, и другое. Однажды, когда ему сказали, что каждая сигарета была еще одним гвоздем в его гробу, Ву, как утверждается, сказал: "В этом, блядь, и суть".

Чун-те Ву

Агент Антон, цифровой виртуоз, который совсем не трахается, 67 лет.
СИЛ 7 ТЕЛ 8 ЛОВ 10 ИНТ 17 ВОЛ 14 ХАР 11
ОЗ 8 ОВ 14 ОР 41 КТ 40
СВЯЗИ: Нет.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Вершить свое собственное правосудие.
Цели, а не средства.
Раскрывать секреты.
Депрессия.
Зависимость (постоянное курение).
Приспособленный к беспомощности.
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 94%, Бюрократия 63%, Криминология 87%, Информатика 89%, Ремесло (Электроника) 93%, Вождение 35%, Огнестрельное оружие 42%, Иностранный язык (Китайский) 95%, История 41%, HUMINT 61%, Право 88%, Оккультные 54%, Убеждение 67%, СИГИНТ 81%, Неестественные 16%.
АТАКИ: пистолет Walther PPQ 42%, урон 1D10. Безоружный 40%, урон 1D4–2.

Кертис Макрей

Кертис Макрей поступил на службу в ФБР в качестве специального агента в 1985 году, сразу после окончания юридической школы в Ратгерсе. Он скрежетал зубами в Отделе по борьбе с организованной преступностью в Нью-Йорке, Нью-Джерси и Род-Айленде. В 1990-х годах Макрей обнаружил, что истории на ночь, которые нью-йоркские преступники рассказывали после последнего звонка, были правдой. Существовал второй преступный мир под названием Сеть, возглавляемый культом под названием Судьба. Макрей обладает уникальным отличием как единственный человек, когда-либо убивший Стивена Алзиса и оставшийся в живых. Со своей стороны, Алзис назвал произошедшее "недоразумением между двумя друзьями".
Макрей пошел бы по пути многих, кто ранее вмешивался в дела Алзиса, если бы не вмешательство Дональда По и Джозефа Кэмпа. Выкупив личный фотоальбом Стивена
Алзиса (в котором были изображения неизменных Алзисов еще со времен изобретения первых камер в 19 веке), Макрей, По и Кэмп заключили "перемирие" с Алзисом. Когда Судьба начала самоуничтожаться менее чем через десять лет, Макрей и По тоже были там. Но они отказываются говорить об этом даже между собой.
В течение десяти лет Кертис Макрей и Дональд По — в качестве агента Сайруса и агента Чарли — проводили самые смертоносные операции, которые когда-либо проводила Дельта Грин Джо Кэмпа. Между ними все еще существуют прочные узы верности. Когда По возглавил Дэльту Грин в 2001 году, он назначил Макрея ответственным за В-ячейку, чтобы реорганизовать заговор и искоренить сохраняющееся влияние MAJESTIC.
Когда Программа была запущена в 2002 году, Макрей столкнулся с трудным выбором. Многие из его доверенных коллег подписались — в том числе коллега специального агента ФБР Эйб Маннен (агент Томас), которого Макрей завербовал во время особенно неудачной операции в 1994 году. По расценил Программу как предательство и даже близко не подошел бы к ней, а Макрей не мог оставить По позади. Макрей и Маннен стали основными точками соприкосновения между Программой и Преступниками. Они знают друг друга достаточно хорошо, чтобы хотеть доверять друг другу, но они оба достаточно опытны и циничны, чтобы никогда не позволять этому доверию стать слишком глубоким. Макрей всегда выступал в качестве советника для А-ячейки и является одним из немногих знакомых Дональда По.

Как агент Бернард, он контролирует списки складских помещений заговора и его наиболее надежных и опытных товарищей. Он проверяет прошлое и отслеживает агентов и дружеские связи. Он помогает в торговле и сокрытии. Для некоторых ячеек он является точкой
контакта с А-ячейкой.
Но он истощен, а связи Преступников так медленны, что с каждым годом он становится все менее эффективным во всех этих задачах. Даже полагаясь на других членов группы В, которые на десять лет моложе и у которых все еще есть полный доступ и контакты в бюро, можно зайти так далеко. Макрей много раз предупреждал А-ячейку, что их отказ от современных коммуникаций приводит к распаду заговора.
7 марта 2017 года Макрею исполнилось 57 лет, и в соответствии с правилами ФБР он был вынужден уйти в отставку. Мало кто из коллег-агентов, которые ели торт на его вечеринке по случаю выхода на пенсию, имел хоть какое-то представление о его реальной истории. Последние несколько лет он провел в отделе документации в штаб-квартире ФБР в Вашингтоне, округ Колумбия, но его опыт работы в ФБР можно было бы назвать "легендарным", если бы кто-нибудь знал достаточно, чтобы так сказать. Несмотря на то, что он раскрыл множество "невозможных" дел для ФБР, он никогда не возбуждал столько уголовных дел, сколько хотелось бы его начальству. Для Макрея это стало скорее благословением, чем проклятием. Рассматриваемый как бывший (или никогда не бывший), Макрей смог пройти через ФБР, как тень. Он изучил штаб-квартиру ФБР и Квантико вдоль и поперек и разработал отличные разведданные о тамошних влиятельных игроках. Его доступ (разрешенный или нет) к отчетам на местах поставил Макрея в уникальное положение для поиска новых миссий и потенциальных новобранцев для Delta Green. Теперь, по другую сторону пенсии, он помогает своим коллегам по В-ячейкам плавать в этих водах.
Выйдя на пенсию после 32 лет работы в ФБР, Макрей получает пенсию, которой более чем достаточно для его содержания. Дональд По часто напоминает ему, что теперь он свободен
посвящать каждый час каждого дня Дельте Грин. Макрей не может признаться По или кому-либо еще в группе, что он не уверен, что сможет продолжать это делать. Он измучен. Прошли десятилетия с тех пор, как у него были стабильные отношения или даже серьезные интересы за пределами Дельта-Грин.

Макрей давно научился заменять оксикодон более трудоемкими формами снятия стресса. Через два месяца после его выхода на пенсию полиция Балтимора остановила его за неосторожное вождение и обнаружила тайник, который он украл у наркоторговцев. "Бывший агент ФБР пойман с 10 000 обезболивающих таблеток". Он признал себя виновным в проступке, но у сплетничающих газетенок был отличный день. А-ячейка начала держать его на расстоянии вытянутой руки, оставляя ему слишком много времени для размышлений. Но он постепенно восстановил доверие А-ячейки.
Однако эта зависимость никуда не делась. Хуже того, он заключил сделки по использованию складских помещений.-
связи, которые он каталогизирует и поддерживает для Преступников как места, где третьесортные наркоторговцы прячут кучу
таблеток. Большинство из этих старых зеленых ящиков (почти все они расположены недалеко от канадской границы) давно очищены от их сомнительного содержимого, но это не значит, что их нельзя было отследить до их предыдущих арендаторов. В обмен на доступ к этой сети тайников с наркотиками Маккрей получает бесконечный запас "лекарств", а также различные откаты от преступников, которые обеспечивают ему комфорт. Мир слишком испорчен, чтобы он мог долго переживать из-за этого.
Иногда он подумывает о том, чтобы инсценировать свою смерть, возможно, в какой-нибудь неудачной операции, где новых, надежных агентов можно убедить, что они видели, как это произошло. Он также задавался вопросом, будет ли в долгосрочной перспективе легче прогнать несколько дюжин обезболивающих с бокалом скотча.
Он часто подозревает, что у агентов, которые пришли на Программу, в конце концов, была правильная идея. Ростом 1,88 м (6 футов 2 дюйма) и весом 75 кг (165 фунтов), Макрей - худой, неуклюжий мужчина со стройным лицом, увенчанным лохматыми седыми волосами. Его голубые глаза скрыты за очками в толстой оправе. Даже в своем обычном костюме и галстуке он излучает некую неприглядность. Но он напряженный, серьезный и целеустремленный. Он всегда носит легкий жилет из кевлара под рубашкой и носит пистолет везде, где только может.

Кертис Макрей

Агент Бернард, фронтмен Ячейки А, 57 лет.
СИЛ 9 ТЕЛ 11 ЛОВ 10 ИНТ 16 ВОЛ 14 ХАР 12 ОЗ 10 ОВ 14 ОР 46 КТ 40
СВЯЗИ: Дональд По ("Агент Альфонс"), 8.
Мать, Долорес Макрей, 4.
Младший брат, Леон Макрей, 4.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Никогда не подводить Дональда По.
Нахождение нового поколения для выполнения этой дерьмовой работы.
Защита Дельта Грин.
Зависимость (опиаты).
Тревожное расстройство.
Приспособленный к насилию и беспомощности.
НАВЫКИ: Бухгалтерский учет 59%, Бдительность 67%, Антропология 28%, Легкая атлетика 63%, Информатика 36%, Криминология 54%, Вождение 68%, Электроника 34%, Огнестрельное оружие 66%, История 39%, HUMINT 89%, Закон 57%, Оккультизм 68%, Убеждение 48%, Психотерапия 42%, Поиск 71%, Скрытность 51%, Рукопашный бой 60%, Неестественные 18%.
АТАКИ: пистолет SIG Sauer P228 66%, урон 1D10. Безоружный 60%, урон 1D4–1. Дробовик Моссбурга 12-го калибра 66%, урон 2D10 (или 2D6 или 1D6). Карабин Кольт M4 66%, урон 1D12.

Эдна Ноттс

Эдна Ноттс поступила в Управление специальных расследований ВВС вскоре после того, как в 1985 году окончила Академию ВВС США по специальности "контрразведка". Она была прикомандирована к Центральному разведывательному управлению в 1990 году, в конечном счете присоединившись к нему в 1991 году (редкое достижение в эпоху сокращения бюджета после холодной войны и организационных проблем). Как только она оказалась за границей, ей пришлось изобретать работу. В течение десятилетия, предшествовавшего 11 сентября, Ноттс тратила свое время на вербовку и управление неавторизованными агентами для Агентства. Тем не менее она преуспела в создании отношений, понимая, кем быть для своих целей и как дать им то, в чем они нуждались. Она была особенно искусна в вербовке агентов, которые никогда не знали, что работают на ЦРУ.

Ее агенты думали, что они работают на журналистов, преступные организации, корпоративных мешочников, политических активистов, миссионеров и даже международные организации по оказанию помощи.

Во время своего пребывания в оперативном центре ЦРУ в Западной Средиземноморье Ноттс впервые столкнулась с неестественным. Команда агентов "Дельта Грин" преследовала один из ее неофициальных активов, и она попала под перекрестный огонь. Она сохранила голову, рассудок и свою работу в ЦРУ, и Дельта Грин завербовала ее. В 1994 году, когда Альфонс реорганизовал заговор, Ноттс стал агентом Грином и тесно сотрудничал с агентами G-ячейки Грэмом и Гренделем. Вскоре "A-ячейка" стала полагаться на ее способность набирать новых сотрудников. Многие старые работники вспоминают "Агента Грина" в качестве своего первого контактного лица.

Когда Программа была запущена в 2002 году, Ноттс вновь отказалась присоединяться. Лучше предоставить разбираться с неестественным тесно сплоченному братству, чем постоянно меняющейся бюрократии. A-ячейка заставила ее взять на себя C-ячейку, которой она поручила исследования. Сначала Ноттс подумала, что это неправильное использование ее опыта, но это было не так.

Ноттс по-прежнему является первоклассным рекрутером, но ее продукт - неестественный интеллект. Она управляет сетью информационных агентств по всему правительству США, академическим кругам и частному сектору. Некоторые из них сообщают о странных событиях. Некоторые опровергают утверждения о сверхъестественном и интересуются утверждениями, которые нелегко опровергнуть. Некоторые проводят глубокие академические исследования в необычных областях антропологии, истории, медицины, психологии или парапсихологии. Мало кто из шпионов Ноттса думает, что они работают с кем-то, кроме нее. Большинство считают ее подругой, которая проявляет живой интерес к странному. Лишь немногие знают достаточно, чтобы даже считаться товарищами. Ноттс собирает подсказки, проверяет их и отправляет те, которые стоит изучить, в ячейку A.

На данный момент ее самый загадочный источник - анонимный. Вот уже два года она получает зашифрованные пакеты данных изнутри Программы. Они прибывают без объяснения причин. Кем бы ни был источник, они продолжают находить ее, даже когда она меняет устройства. Иногда это информация о недовольных программных агентах. Иногда это информация о программных операциях, которые вот-вот начнутся или которые закончились неконкретно. Иногда ее предупреждают, что Программа заинтересована в определенных запрещенных активах или персонале. Пока что информация подтверждается. Вопросы, на которые Ноттс не может ответить, - это кто, как и почему. Тем временем она назвала источник под кодовым названием "Тайный Санта".

Ноттс часто работает с агентом Бернардом, которого она знает с давних времен по его настоящему имени и по его старому кодовому имени C-ячейки. По его просьбе она может помочь агентам определить, является ли потенциальный рекрут надежным. И может наступить день, когда Бернард, чувствуя нестабильность A-ячейки, начнет сознательно пытаться уменьшить их участие. Ему понадобится собственный посредник, и агент Шарлотта - его первый выбор.

Она часто замечает, что в свои 54 года она является самым молодым представителем руководства Delta Green. Ноттс подозревает, что медленно, год за годом, заговор умирает. Дело не только в том, что его средний возраст продолжает расти; заговор принял модель секретности, к которой он не может легко приспособиться. Все больше и больше вещей ускользают. Публичное раскрытие всего, что она пыталась скрыть, может быть неизбежным. Если это так, то в чем был смысл?

Ноттс по-прежнему является оперативным сотрудником ЦРУ, но работает в основном в Лэнгли. Она живет в Чеви-Чейз, штат Мэриленд, со своей женой Максин Айзекс, сотрудницей Госдепартамента, которая понятия не имеет о Дельта-Грин. Айзекс винит повторяющуюся, углубляющуюся депрессию Ноттс в выгорании из-за ее напряженной карьеры в ЦРУ и говорит, что выход на пенсию давно назрел. Ноттс смертельно серьезно относится к тому, чтобы не раскрывать истинные причины своего выгорания. Она убила бы, чтобы ее жена не узнала о Дельта Грин.

Эдна Ноттс выглядит на десять лет моложе своих полувековых лет. Темнокожий афроамериканка, с широким дружелюбным лицом, которое побуждает людей доверять ей, она имеет рост 1,7 м (5 футов 8 дюймов) и весит 60 кг (132 фунта). Долгое время она носила волосы в длинных дредах — в конце концов, какой шпион носит дреды?— но в наши дни она держит свои волосы короткими, туго заплетенными рядами, которые не так легко схватить.

Эдна Ноттс, оперативный сотрудник ЦРУ

Агент Шарлотта, исследователь и вербовщик, 54 года.
СИЛ 9 ТЕЛ 12 ЛОВ 11 ИНТ 18 ВОЛ 15 ХАР 16 ОЗ 11 ОВ 15 ОР 50 КТ 45
СВЯЗИ: Жена, Максин Айзекс, 16.
Наставник, бывший сотрудник ЦРУ Рональд Эббот, 10.
Бывшая девушка, коллега по ЦРУ, Мэллори Кляйн, 8.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Понимание мотиваций людей.
Защищая свою жену от правды.
ставаясь на шаг впереди угроз.
Превосходящий, несмотря на бюрократическую инерцию.
Депрессия.
НАВЫКИ: Бдительность 58%, Легкая атлетика 71%, Бюрократия 69%, Информатика 33%, Криминология 75%, Маскировка 92%, Вождение 56%, Огнестрельное оружие 71%, HUMINT 86%, Убеждение 89%, Поиск 66%, Скрытность 71%, Плавание 43%, Рукопашный бой 55%, Неестественный 23%.
АТАКИ: пистолет SIG Sauer P226 71%, урон 1D10.
Безоружный 55%, урон 1D4–1.

Грант Эмерсон, доктор философии.

Родившийся в Эпсоме, Англия, в 1952 году, Эмерсон получил степень по зоологии в Кембридже в 1973 году, а затем в течение года работал волонтером в Кении. Увидев проблемы, связанные с "экзотическими" болезнями, он вернулся в Великобританию и получил степень доктора философии в Эдинбургском университете в 1977 году, изучая репликацию вируса риндера-вредителя. В постдокторской работе он изучал лихорадку денге и желтую лихорадку в Лондонской школе гигиены и тропической медицины, а позже работал над вирусами геморрагической лихорадки в CBDE Портон-Даун. В конце концов он получил стипендию для путешествий в военный госпиталь Уолтера Рида в Бетесде, штат Мэриленд, где получил должность преподавателя и работал на аренах Нового Света. В 1990 году он занял кафедру в Институте тропической медицины Университета Северной Каролины в Чапел-Хилле, где с тех пор и работает. Его исследования по-прежнему сосредоточены на механизмах передачи патогенов между видами и патогенезе геморрагического шока и лихорадки.

Эмерсон впервые связался с Delta Green летом 1992 года. Расследуя подозрительную вспышку вирусной геморрагической лихорадки в сельской местности Нью-Мексико, он стал свидетелем нападения газообразного существа, которое, казалось, высасывало кровь из своих жертв через кожу. Его помощь в команде Delta Green проложила путь для его участия в других операциях, и он стал ценным союзником.
У Эмерсона есть связи и разрешения с агентствами по биологическим исследованиям по всему миру, включая CDC, USAMRIID и Уолтера Рида в США; CBDE, CAMR и PHLS в Великобритании; ВОЗ в Швейцарии; и Институт Пастера во Франции. Его опыт работы с экстремальными биологическими опасностями необычен и бесценен, и в его распоряжении одна из немногих гражданских лабораторий 4-го уровня биобезопасности в стране. Это значительно облегчает нетрадиционные исследования.
Когда Программа была запущена в 2002 году, они попытались нанять Эмерсона, сделав акцент на исследованиях и разработках, которые они будут выполнять. Эмерсон уже брал интервью у Форреста Джеймса ранее в ходе исследования так называемых Глубоких, и Джеймс ожидал, что он присоединится. Но именно этот аргумент убедил его держаться подальше. Он доверял старой политике Преступников по изучению явлений только в той мере, в какой она способствует достижению цели искоренения. Будучи экспертом в области инфекционных заболеваний, Эмерсон болезненно осознает риски, связанные с применением оружия даже против естественных вирусов, с которыми он боролся всю свою карьеру. Использование неестественного в качестве оружия обещает гораздо более разрушительный спектр ужасов.
Видя расширение индустрии биологической защиты в США, Эмерсон в 2008 году запустил собственную консалтинговую компанию Emerging Organisms Solutions (EOS). EOS консультирует по вопросам биологической защиты, программам проверки биологического оружия, проектированию и эксплуатации лабораторий биоконтроля, а также обучает медицинских и исследовательских специалистов по вопросам возникновения новых микроорганизмов. Эмерсон остается почетным профессором UNC, но большую часть своего времени посвящает управлению EOS. Он делит свое время между Рейли и комфортабельным убежищем в штате Мэн и часто выезжает за границу для участия в конференциях и исследованиях.

Эмерсон редко принимает участие в операциях Преступников, вместо этого работая в качестве вспомогательного сотрудника лаборатории. После беспорядочного развода его личная жизнь спокойна. Он все еще живет в Рэйли. Когда два его бордер-колли, Уотсон и Крик, недавно умерли, он заменил их тремя родезийскими риджбеками по имени Эндерс, Роббинс и Веллер.
Доктор Грант Эмерсон ростом 1,8 м (6 футов 0 дюймов), весит 71 кг (157 фунтов), у него голубые глаза и копна густых непослушных седых волос. У него сломанный нос и шрамы вдоль правой руки от нападения бабуина. Он сохраняет свой сильный английский акцент и часто бормочет что-то себе под нос, возможно, способствуя легкой фобии публичных выступлений.

Грант Эмерсон, доктор философии.

Микробиолог и давний друг, 65 лет.
СИЛ 7 ТЕЛ 10 ЛОВ 12 ИНТ 18 ВОЛ 16 ХАР 12
ОЗ 9 ОВ 16 ОР 72 КТ 64
СВЯЗИ: Бывшая жена, Дженнифер Миллер, 6.
Доктор Жасмин Ли, аспирант UNC, с которой у него, по его мнению, тайный роман, 12.
Доктор Рафаэль Колонна, научный сотрудник, 10.
Марк Эмерсон, брат, 12.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Изучение секретов, которые еще никто не открыл.
Оставаться на шаг впереди Программы.
Эффективно и быстро справляться с неестественными угрозами.
Прекращение эксплуатации и вооружения Неестественного.
Сохранение миссии Дельта Грин.
НАВЫКИ: Бдительность 57%, Антропология 16%, Искусство
(Фотография) 39%, Химия 50%, Информатика 25%, Вождение 35%, Криминалистика 30%, HUMINT 39%, Медицина 81%, Навигация 28%, Оккультизм 21%, Убеждение 66%, Фарма. 19%, Наука (Биология) 95%, Наука (Генетика) 81%, Наука (Микробиология) 89%, Наука (Зоология) 75%, Поиск 72%, Выживание 25%, Неестественное 18%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1D4–2.
ТОМА: Файлы Гранта Эмерсона (см. стр.158).

Джеймс Дерринджер

Джеймс Дерринджер впервые почувствовал вкус неестественного, когда служил младшим лейтенантом в морской пехоте в провинции Куантри, Вьетнам, в 1967 году. Это делает его одним из немногих выживших в первой жизни Дельты Грин при Министерстве обороны. Он служил в "ковбойскую эпоху" 1970-х и 1980-х годов и приспособился к ячеечной структуре 1990-х годов. Образцовый Дельта Грин и агент ФБР — уравновешивающее действие, которое мало кому удавалось, — он обладал богатым воображением и упорством. Он знал, как пользоваться системой и обходить ее, когда того требовала ситуация.
Поднявшись до ранга специального агента, возглавляющего отделение ФБР в Ноксвилле, штат Теннесси, он предупредил группу о первом расследовании инцидента в Гроверсвилле. В те дни у МАДЖЕСТИКА были большие возможности, и, однажды вмешавшись в их дела, Джеймс Дерринджер увидел свою карьеру в ФБР на плоской линии.
Но Дерринджер не сдавался. Он пережил Вьетнам. Он пережил дюжину Вечеров в Опере. Он пережил потерю жены из-за рака легких в 2001 году. Когда рекрутер из Программы разыскал его, Дерринджер очень ясно дал понять, что Программа была просто еще одним названием для MAJESTIC. Он уволился из ФБР в возрасте 57 лет в 2004 году. Он даже выжил, работая в качестве Друга после выхода на пенсию. Некоторые люди из "Преступников" думали, что Джеймс Дерринджер просто чертовски неубиваем.
В 2012 году Дерринджер перенес обширный инсульт, который привел к коме и значительной потере двигательных функций и памяти. Ему потребовался год терапии, чтобы вернуться к чему-то, напоминающему функциональность. Трое его детей помогли ему выздороветь, несмотря на то, что их отношения с годами испортились, особенно после смерти его жены.
К 2013 году Дерринджер настаивал на том, что он годен для службы, несмотря на трость . Сначала А-ячейка отказалась, но Дерринджер доказал свои способности, посетив Вечер в Опере, на который его даже не пригласили. С тех пор он участвовал еще в нескольких в качестве консультанта.
В наши дни настоящий Джеймс Дерринджер обитает в Великой библиотеке Пнакотиса.

Он использует любопытное нагретое перо, чтобы запечатлеть историю своей жизни и историю Дельты Грин на огромных медных пластинах, скользя из комнаты в комнату на своей огромной, бронированной, похожей на желудочный стручок ноге. Он консультируется с другими разумными существами, собранными со всего времени и пространства. Еще в 21 веке в его теле обитает путешествующий во времени разум представителя Великой расы Иит.
Новый жилец в теле Джеймса Дерринджера, похоже, в основном наблюдает и отчитывается. Похоже, он готов участвовать в операциях, особенно в тех, которые могут привести в соответствие с Программой. Новый арендатор Дерринджера проявляет особый интерес к мартовским технологиям. Под видом столь уважаемого агента он может когда-нибудь привлечь агентов для более глубокого изучения технологий Марта, чем предпочла бы А-ячейка.
Джеймс Дерринджер всегда выглядел так, как будто он пробовался на роль дублера Клинта Иствуда: 1,92 м ростом (6 футов 3 дюйма), 91 кг (200 фунтов), с узкими глазами, которые исчезают в скалах хмурого лица. Его короткая стрижка белоснежна, как и его кустистые брови. Он все еще достаточно проворен на своей трости и передвигается, но он не будет бегать на пять миль. Он все еще неуклюж после инсульта. Многие бывшие коллеги замечали трудности с манипулированием или даже распознаванием обычных предметов домашнего обихода. Иногда он говорит запинаясь, как будто быстро соображает, какие слова использовать.

Джеймс Дерринджер

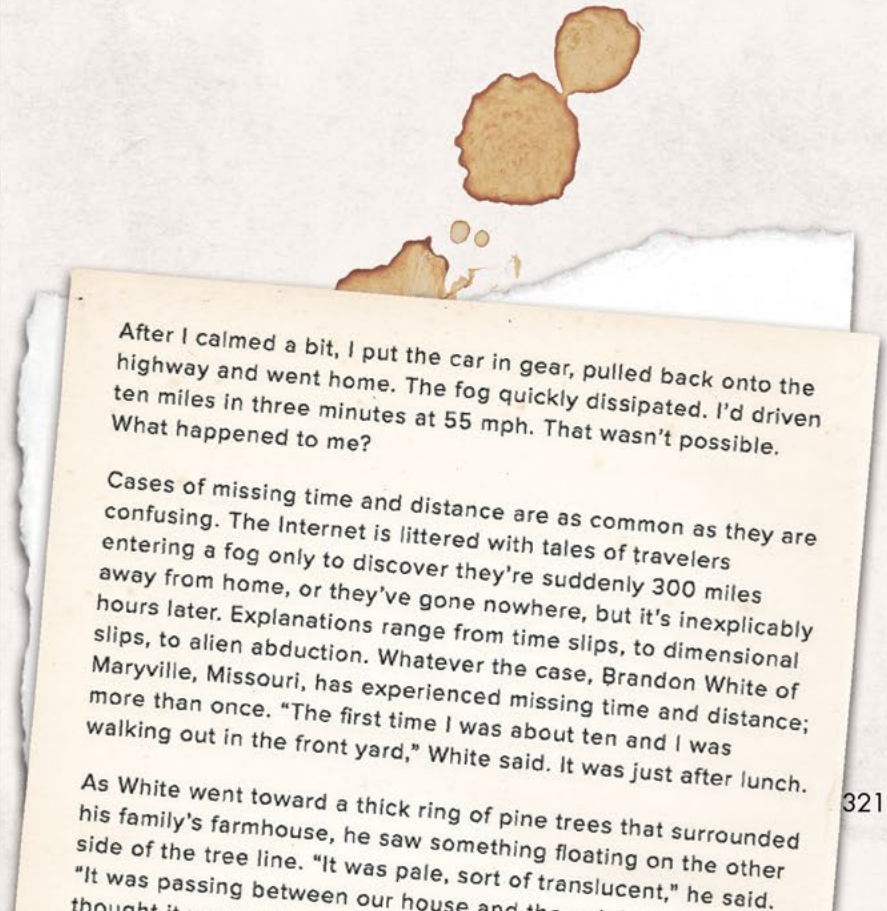
Странный лазутчик, 70 лет.
СИЛ 6 ТЕЛ 9 ЛОВ 8 ИНТ 22 ВОЛ 18 ХАР 7
ОЗ 8 ОВ 18 ОР-н/д
НАВЫКИ: Общие знания 75 % (см. ОБЩИЕ ЗНАНИЯ).
АТАКИ: пистолет M1911A1 75%, урон 1D10.
Безоружный 75%, урон 1D4–2.
Электрическая пушка 75%, переменный урон (см. СНАРЯЖЕНИЕ ПРИСЯЖНЫХ).
СУД ПРИСЯЖНЫХ: По сравнению с мощью Великой Расы человеческая наука жалка. Агенты Великой Расы могут превратить современные устройства в гораздо более эффективные технологии. Иногда это может быть сделано за считанные минуты. Часто эти инструменты приспособлены для взрыва или самоуничтожения через определенный промежуток времени. Наиболее распространенными являются:

· Электрический пистолет: Это устройство может быть размером с открыватель гаражных ворот и может наносить урон по выбору пользователя: удар 1D6 или 2D6 или удар молнии со смертельным исходом 15%. Он игнорирует бронежилет, но может быть заблокирован прикрытием.
· Временная мина: Это может выглядеть как практически любой бытовой предмет или устройство. После активации он заставляет все в пределах небольшого радиуса застывать во времени, эффективно изолируя его от Конструкции пространства-времени. Объем и продолжительность эффекта зависят от Обработчика.
· Передаточное устройство: Когда оно входит в ограниченное человеческое
имейте в виду, Великая Раса не может использовать свою способность переходить в другую форму без предварительного создания устройства переноса. Эта маленькая коробочка, состоящая из стержней, колес и зеркал, позволяет разуму Великой Расы вернуться в Библиотеку в Пнакотисе.

ВРЕМЕННОЕ БЕССМЕРТИЕ: Для вневременного существа смерть - всего лишь неудобное "пустое место" в безграничном пространстве четырехмерного пространства-времени. Даже если человеческая форма агента Великой Расы, по-видимому, погибнет, эта сущность сохранится где-то во времени.
ПОЛНОЕ ЗНАНИЕ: Как исследователи времени, Великая Раса имеет доступ к бесконечным эпохам знаний всех времен и культур. Зная, что грядет испытание, они могут узнать все, что им нужно знать, прежде чем оно начнется. Только случайные, странные отклонения в причинно-следственных связях ограничивают их. У них есть эквивалент 75 % в каждом навыке, инопланетном или человеческом.
ВРЕМЕННОЕ ВСЕВЕДЕНИЕ: В начале любого действия, противостоящего Великой Расе (Человеческому Сосуду), Агент должен сделать бросок Удачи. В случае неудачи все действия этого участника Великой Расы составляют +20 % на время этого конфликта или соревнования, потому что сущность пережила этот эпизод раньше и знает, что произойдет.
ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ (ОГРАНИЧЕННОЕ): Великая Раса может перемещать свое сознание во времени, чтобы населять существ, обладающих достаточной способностью поддерживать свой интеллект. Человечество в лучшем своем проявлении предлагает тусклый сосуд, в котором можно вместить разум представителя Великой Расы. Оказавшись в человеческой форме, Великий Расовый агент должен сконструировать устройство (см. JURY-RIG), чтобы вернуть свое сознание обратно. Без этой странной машины представитель Великой Расы оказывается в ловушке внутри человеческой формы. Смерть этой формы создает "тупик" в понимании Великой Расы пространства-времени. Могут ли они занять другой соседний хост, зависит от Обработчика.
ПОТЕРЯ ОР: 0/1D6 (если будет выявлено ее влияние с течением времени).

Джеймс Дерринджер

Если вернется в свое тело; возраст 70 лет.
СИЛ 6 ТЕЛ 9 ЛОВ 8 ИНТ 14 ВОЛ 13 ХАР 11
ОЗ 8 ОВ 13 ОР 19 КТ 15
СВЯЗИ: Два сына и дочь, 6 лет.
Внуки, 6.
Сокамерники в Пнакотисе, 11.
МОТИВАЦИИ И РАССТРОЙСТВА:
Восстановление времени, потерянного из-за его владения. Предупреждая Дельту Грин о том, что он узнал. Амнезия.
Тревожное расстройство.
Фуги.
Приспособленный к насилию и беспомощности.
НАВЫКИ: Бдительность 75%, Легкая атлетика 59%, Бюрократия 47%, Информатика 32%, Криминология 69%, Вождение 58%, Огнестрельное оружие 73%, Первая помощь 46%, Тяжелое оружие 44%, HUMINT 60%, Закон 38%, Оружие ближнего боя 41%, Военная наука 43%, Навигация 61%, Оккультные 47%, Убеждение 61%, Поиск 78%, Скрытность 66%, Плавание 66%, Рукопашный бой 62%, Неестественные 12%.
АТАКИ: пистолет M1911A1 73%, урон 1D10. Нож Ка-бар 41%, урон 1D6–1. Безоружный 62%, урон 1D4–2.



After I calmed a bit, I put the car in gear, pulled back onto the highway and went home. The fog quickly dissipated. I'd driven ten miles in three minutes at 55 mph. That wasn't possible. What happened to me?

Cases of missing time and distance are as common as they are confusing. The Internet is littered with tales of travelers entering a fog only to discover they're suddenly 300 miles away from home, or they've gone nowhere, but it's inexplicably hours later. Explanations range from time slips, to dimensional slips, to alien abduction. Whatever the case, Brandon White of Maryville, Missouri, has experienced missing time and distance; more than once. "The first time I was about ten and I was walking out in the front yard," White said. It was just after lunch.

As White went toward a thick ring of pine trees that surrounded his family's farmhouse, he saw something floating on the other side of the tree line. "It was pale, sort of translucent," he said. "It was passing between our house and the

Что знают Программа и Преступники

Вопрос "Что знает Дельта Грин?" (Программа или Преступники) в конечном счете должны быть решены Обработчиком. За прошедшие десятилетия структура и состав заговора неоднократно менялись. Более того, в течение многих лет существовали две отдельные группы, называющие себя Delta Green. То, что знают Преступники, может сильно отличаться от того, что знает Программа. Все эти добавления и вычитания институциональной памяти позволяют Обработчику гибко настраивать кампанию и предоставлять Агентам как можно больше или как можно меньше информации по желанию. Помните, в конечном счете, что Агенты, их коллеги и их начальство знают о неестественном, зависит от вас - даже тогда это может быть совершенно неправильно.

Необычные Знания

Многие основные факты известны как Программе, так и Преступникам, собраны в их наиболее важных файлах и основаны на опыте из первых рук. Некоторые люди знают конкретные проблемы более глубоко.

Другие Измерения

Существуют альтернативные реальности и более высокие измерения. Сущности, которые существуют в этих измерениях, пытаются проникнуть в наш мир по причинам и методами, которые враждебны человеческой жизни, и в этом им могут помочь люди. Эти сущности были идентифицированы в фольклоре как демоны и боги.

Глубоководные

Представители правительства США впервые убедились в существовании нечеловеческой разумной жизни во время инцидента 1928 года в Иннсмуте, штат Массачусетс. И Преступники, и Программа имеют большой опыт работы с глубоководными гуманоидами, встречающимися там, известными в разговорной речи как "Глубоководные", а иногда как "Водные гуманоиды". Они используют людей в качестве племенного скота. Они используют гипергеометрические и/или технологии, неизвестные человеческим цивилизациям. Они скрытны и, похоже, мало заинтересованы в завоеваниях или экспансии;

их основной целью, по-видимому, является простое распространение. Они известны тем, что развращают изолированные приморские общины, обращают лидеров к поклонению странным водным божествам и поощряют скрещивание Глубоководных и людей. Эти гибриды кажутся людьми в течение первых двадцати или тридцати лет, прежде чем они начнут превращать их в Глубоких. О текущих действиях и планах Глубоких невозможно догадаться.

Серые и Их Создатели

Сторонники теории заговора правы. В 1947 году американские военные действительно захватили летающую тарелку в Розуэлле, штат Нью-Мексико, и ее обитателями были так называемые "Серые" из фольклора об НЛО. Десятилетия спустя эти организации предложили технологии в обмен на сотрудничество. Правительственные проекты, которые работали с ними, организованные под кодовым названием MAJESTIC, превратились из первой линии обороны Америки от вторжения в искаженный культ груза, который поклонялся технологическим талантам Серых.

К 2000 году иллюзия рухнула. Маленькие, похожие на детей гуманоиды оказались марионетками, управляемыми каким-то другим нечеловеческим разумом. Программа располагает очень ограниченной информацией о том, что представляет собой этот нечеловеческий интеллект. Описания свидетелей предполагают расу больших крылатых существ, которые, по-видимому, общаются посредством изменения цвета и которые издают тревожное, жужжащее приближение человеческой речи.

Насекомые Из Шаггая

В 1999 году агенты "Дельта Грин" обнаружили, что инопланетный разум, способный мысленно управлять людьми, проник в правительство Соединенного Королевства через организацию "РЫБЫ". Дельта Грин немедленно разорвала контакт, чтобы собрать разведданные, но до запуска Программы в этом направлении был достигнут незначительный прогресс. Преступники отпустили его. Программа поддерживала ограниченный контакт.

Некрофаги, они же Упыри

И Преступники, и Программа имели обширные контакты с так называемыми "некрофагами", которых в фольклоре называют "упырями". Эти существа когда-то были людьми, пока не начали потреблять гнилую человеческую плоть.

Исследователи Программы предполагают, что их трансформация является результатом неизвестной прионной болезни, которая способствует специализации на подземной жизни, эффективному бессмертию и способности выживать на диете из человеческих останков.

Упыри чрезвычайно разнообразны по привычкам и способностям, начиная от вежливых и заканчивая дикарями. Некоторые обладают способностью переживать воспоминания любого мозга, который они поглощают. Известно, что некоторые могут трансформировать свою внешность, чтобы быть точными двойниками тех, кого они съели.

Считается, что число известных некрофагов невелико. В Соединенных Штатах известны два крупных центра заселения некрофагами. Выжившее племя упырей, живущее под островом Манхэттен, Хранители Веры, считают себя "традиционалистами", которые остаются скрытыми и избегают контактов с людьми, потребляя только тех, кто давно умер. Хранители, потомки первых голландских поселенцев на Манхэттене, даже сотрудничали с Дельтой Грин во время операции по уничтожению "еретиков"-упырей, охотящихся на живых людей.

Вторым населенным пунктом некрофагов был клан Демонте в Новом Орлеане. Преступники потратили пять лет на то, чтобы сломать трехсотлетний захват, который группа упырей имела в морге Нового Орлеана, используя прикрытие урагана Катрина, чтобы начать трехдневную полномасштабную войну против упырей, в то время как город разваливался на куски.

Культы

На протяжении всей истории человечества люди пытались лечить с помощью неестественных сущностей. Они являются источником многих легенд о колдунах и шабашах, и они часто собирают союзников вместе, чтобы сформировать безумные культы. Дельта Грин столкнулась со многими культами и преодолела их, полностью уничтожив некоторые: Каротехия (см. стр.30), Сеть (с ее центральным культом, Судьбой; см. стр.71), Ученики Червя (см. стр.124), широко распространенный Культ Трансцендентности (см. стр.93), Скопцы (см. стр.105) и Тонг Шукоран (см. стр.84) — и, в какой-то степени, MAJESTIC (см. стр.46). Сегодня самые опасные угрозы исходят не от организованных культов, которые стремятся к саморазрушению

и подвергаются слежке и нарушениям, но со стороны изолированных, отчаявшихся людей. (См. "СКРЫВАЮЩИЕСЯ И ОДИНОКИЕ ВОЛКИ" на стр.129.)

Гипергеометрия

Нечеловеческие разумные существа используют своего рода технологию, ошибочно определяемую как "магия", иногда называемую "гипергеометрией", для манипулирования материей и энергией. Люди могут научиться использовать эти процессы, но длительное воздействие приводит к безумию, а иногда и к физическим мутациям и болезням.
Дельта Грин выследила до полного исчезновения большинство организованных групп, которые приняли гипергеометрию. Помешать деятельности большой, хорошо организованной и хорошо финансируемой группы часто проще, чем вынюхивать одинокого волка или дезорганизованную сеть. Сохраняются бесчисленные индивидуальные угрозы, и каждый день появляются новые.

Исследование Программы

Программа собрала и сопоставила все, что правительство США знает о неестественном, и изолировала это знание внутри себя. Он разделяет неестественный интеллект, и только те, кто находится на пике Программы, имеют доступ ко всем данным. Эти редкие люди поднялись на эти должности просто потому, что они достаточно умны, чтобы изучать только то, что необходимо.
Программа обладает объемными (хотя и на удивление бесполезными) файлами MAJESTIC, начиная с крушения тарелки Розуэлла в 1947 году и заканчивая крушением MAJESTIC в 2002 году. В нем хранятся файлы Управления военно-морской разведки о рейде 1928 года на Иннсмут и последующих операциях в 1930-х годах, а также такие эзотерические тексты, как перевод Книги Дагона. В нем хранятся файлы "Дельта Грин" OCC военного времени с 1942 по 1945 год. Он имеет восстановленные

DISINFORMATION

YELLOW CARD

ПРОГРАММА — В ЧЕМ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ УГРОЗА?

Программа излагает угрозу на жаргоне. Тессеракт саморефлексивной мыслеформы класса I. Нелинейное сознание, основанное на пространственных струнах Лобачевского. Саморазрешающаяся квантовая аномалия. Язык - это первое поле битвы, на котором приходится иметь дело с неестественным.
Упоминание угрозы фокусирует на ней внимание, создает впечатление, что она была проанализирована наукой, и уменьшает ощущение тайны вокруг нее. К сожалению, такое формулирование терминов ничего не говорит об абсолютно чуждой природе самой неестественной угрозы.
Тем, кто проинформирован об угрозе, с которой сталкивается Программа, говорят, что это сверхпространственный интеллект. Этот жаргон служит двум целям. Во-первых, неинструктированный персонал, который случайно столкнется с записями программы, не будет знать, что с ними делать. Во-вторых, термин "сверхпространственный интеллект" может охватывать практически все и аккуратно складываться в коробку. Это сознательный выбор, чтобы явно избегать таких слов, как внеземной, паранормальный, волшебный, инопланетный и монстр.
Дальнейшие вопросы очень быстро натыкаются на барьер понимания. Программа настоятельно подразумевает, что она понимает угрозу во всей ее полноте, но она вообще не ожидается. Как это могло быть? Несмотря на все свои технологии и исследования, он действительно мало что понимает.

CUT ALONG THIS LINE

Файлы Дельты Грин с 1947 года до ее роспуска в 1970 году, включая досье на кассеты операции "РИПТАЙД" с 1963 года. В нем есть несколько записей о деятельности Дельты Грин в качестве незаконного заговора с 1970 по 2002 год. И, конечно же, в нем есть записи всех операций Программы, выполненных с тех пор.
Эти записи хранятся на защищенных компьютерах не подключенный к Интернету, в хорошо охраняемых исследовательских помещениях, защищенных от радиосигналов, чтобы предотвратить внешнюю связь. У них нет USB-портов или других средств подключения к другому компьютеру. Ввод осуществляется строго с клавиатуры; вывод осуществляется строго через монитор и динамики. Исследователи, которые берут данные для справки, должны переписывать их вручную с приказом уничтожить эти данные, как только в них отпадет необходимость.
Эти данные защищены лабиринтом сверхсекретных разрешений. Ровно три человека допущены ко всему этому: директор разведки, директор по операциям и директор Delta Green. Директорам разведки и операций разрешается знакомить других с конкретными файлами по мере необходимости и только с явного разрешения
Директора.
Короче говоря, в Программе есть любой том, предмет или запись неестественных знаний, которые вы, Обработчик, хотите, чтобы у нее были, и ничего такого, что, по вашему мнению, не должно быть. Когда операция требует, чтобы агенты имели доступ к предварительным разведданным, вы решаете, сколько или как мало они получат. Конечно, с точки зрения Агентов, разведданных, которые они получают, никогда не бывает достаточно.
Несмотря на все свои файлы, Программа не имеет широкого, конкретного понимания неестественного. Ни один исследователь Программы, работающий в изоляции от других, не понимает организованной космологии, хотя были выдвинуты некоторые дикие теории.
Программа хранит обширные файлы о людях, которые использовали религию как средство использования гипергеометрических методов, а также о методах, которые они использовали.
Когда дело доходит до фольклора и мистицизма, проблема заключается в том, чтобы отделить мифы от фактов. Существует огромное количество доступных данных о традиционных паранормальных явлений, такие как полтергейст, экстрасенсорные способности и широкий спектр крайних странностей. Но сколько в этом бессмыслицы, сколько противоречивости, а сколько - просто глубоко укоренившихся верований, не подкрепленных никакими доказательствами? С веками человеческих суеверий, которые нужно преодолеть, кто может сказать, что действительно относится к неестественному?
Тем не менее, исследователи Программы изучили ритуалы - хотя они используют более технические термины — которые касались технологии врат, барьеров между измерениями, так называемых психических явлений и многих других техник. Единственное, что у всех них есть общего, по-видимому, это их изнуряющее воздействие на человеческий разум. Сотрудники службы безопасности Программы постоянно следят за исследователями на предмет ухудшения психического состояния, которое может превратить работу в катастрофу.
Большинство исследователей считают, что разница между демоном и нечеловеческим разумом, объяснимая в научных терминах, немногим больше, чем культурные ожидания. Они рассматривают “гипергеометрию” как увлекательную новую область физики, которую еще предстоит разгадать. Это может быть даже опаснее, чем поклонение потусторонним сущностям.

Файлы А-Ячейки

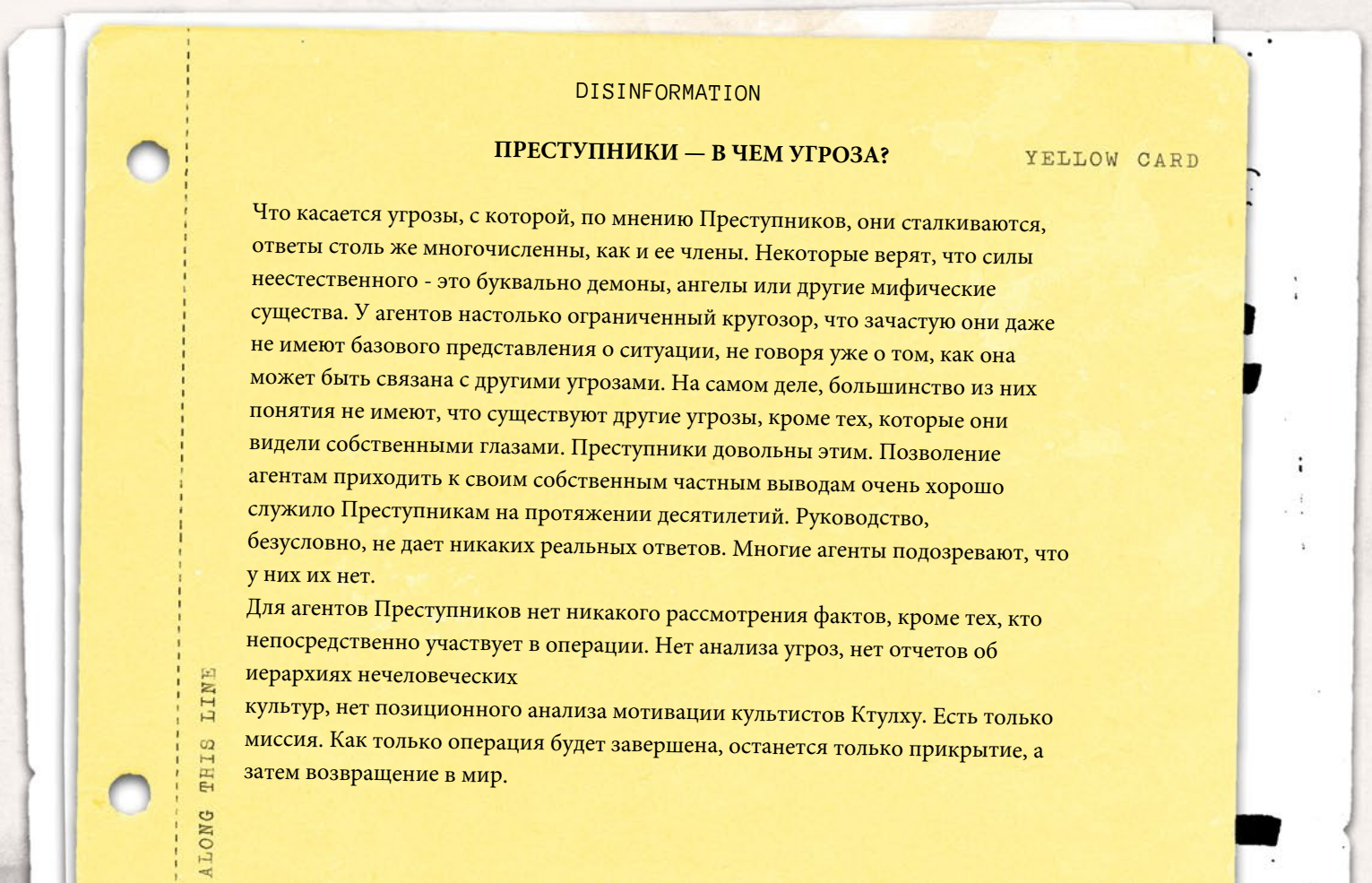
Информация Преступников о неестественной деятельности отрывочна. А-ячейка хранит некоторые файлы, книги и другие носители информации в бункере на территории, принадлежащей ее лидеру Дональду По. Еще больше разбросано среди десятков Зеленых ящиков: складские помещения, обслуживаемые агентами для хранения вещей, которые они не могут забрать домой. После катастрофы в 1955 году Дельта Грин превратилась в странно антинаучную организацию. Это оруэлловское двоемыслие, когда дело доходит до науки, сведений о неестественном и гипергеометрии — науки о магии — влияет на Преступников и по сей день. Когда обнаруживается какой-то аномальный образец, проводится ограниченное расследование, а не то очарование, которое можно было бы ожидать от таких странностей. Информация передается по флагштоку руководству.
Видели ли Преступники это раньше? Известны ли его методы или методы его устранения? Если это так, образец выбрасывается при первой же возможности. Если нет... многое может случиться.

Можно привлечь специалиста (обычно дружелюбного), образец можно переместить в безопасное место для последующего изучения, или руководство может так сильно опасаться восстановления, что немедленно отдаст приказ о его уничтожении.

Часто мотивы руководства Преступников трудно понять, и их приказы, хотя и ясные, могут означать многое. Как только объект или элемент занесен в каталог (а такие каталоги хранятся только в распоряжении руководства преступников), эти данные хранятся и ждут поступления другой информации. Здесь нет пассивного сравнения данных — нет, так сказать, корреляции содержания. Вместо этого прилагаются усилия для поиска зацепок (научных, разведывательных или других) только к одному шагу, в котором заинтересована Дельта Грин: уничтожению неестественной угрозы. Любое расследование в прошлом, которое считается слишком опасным. Однако часто агенты отклоняются от этого пути, особенно новые агенты или товарищи, столкнувшиеся с чем-то в своей области, что настолько ошеломляет, что они, похоже, не могут прекратить расследование.

Преступники умны. В таких ситуациях за агентами или товарищами, которые, по мнению группы, могут сбиться с пути, устанавливается наблюдение. Другой агент в ячейке следит за подозреваемым на предмет признаков странного поведения, и чаще всего его можно отвести от края, прежде чем одержимость зайдет слишком далеко. Или, если они действительно пересекут эту черту, их можно устранить более безопасно.

Было много Друзей и специалистов, имевших опыт работы с такими традиционными неестественными явлениями, как полтергейсты и экстрасенсорные способности. Но даже в пределах области знаний Преступников они редко проводят полезные корреляции между неестественными явлениями. Большинство из них не имеют реального понимания того, как неестественные силы определяют структуру Вселенной. Они предполагают, что Глубинные и другие неестественные сущности являются частью большего неестественного мира, который вполне может включать в себя такие вещи, как Лох-Несское чудовище, Снежный человек или вампиры. На самом деле им все равно знать больше; они просто хотят быть уверенными, что все, что проявится, они смогут заставить это исчезнуть.



DISINFORMATION

ПРЕСТУПНИКИ — В ЧЕМ УГРОЗА? YELLOW CARD

Что касается угрозы, с которой, по мнению Преступников, они сталкиваются, ответы столь же многочисленны, как и ее члены. Некоторые верят, что силы неестественного - это буквально демоны, ангелы или другие мифические существа. У агентов настолько ограниченный кругозор, что зачастую они даже не имеют базового представления о ситуации, не говоря уже о том, как она может быть связана с другими угрозами. На самом деле, большинство из них понятия не имеют, что существуют другие угрозы, кроме тех, которые они видели собственными глазами. Преступники довольны этим. Позволение агентам приходить к своим собственным частным выводам очень хорошо служило Преступникам на протяжении десятилетий. Руководство, безусловно, не дает никаких реальных ответов. Многие агенты подозревают, что у них их нет.

Для агентов Преступников нет никакого рассмотрения фактов, кроме тех, кто непосредственно участвует в операции. Нет анализа угроз, нет отчетов об иерархиях нечеловеческих
культур, нет позиционного анализа мотивации культистов Ктулху. Есть только миссия. Как только операция будет завершена, останется только прикрытие, а затем возвращение в мир.

ALONG THIS LINE

// Опера //

What's Your Name

I had been treating her for ten months when I realized whatever was in her was mocking me. It was never obvious. It never went out of it's way to do it. It just demonstrated through conversation that it was entertaining itself with me. I was simply a sparring partner, never a threat.

She was 11 years old when I began treating her. It was the day after her birthday. Head injury, catatonic stupor. All pretty standard.

Four months in, I realized she was still conscious somewhere in that still body — back when I thought there was a "her."

Five months and I had my first successes with hypnosis.

Eight months and I was certain I was on my way towards something significant, maybe a new type of treatment.

And then, I realized all at once, that what was in her was not her. The girl was gone. There was something else.

Now, when we talk, it is an interrogation.

D "When will you tell me who you are?"

A "Soon."

D "Tell me something. Prove to me you are from somewhere else, like you say."

A "The city of New York is a ruin, filled with corpses."

D "No. No, it's not."

— Then, that smile. The smile again. The one you should never see on a child's face.

A "Wait."

Four weeks ago, it told me to invest in gold, and I did. I don't know why, but I did. I made a lot of money. A great deal of money. I wipe my lips, trying not to show my fear.

D "What's your name?"

— "Abd alHazrad." ———

Десятилетия назад какой-то неизвестный агент придумал мрачный эвфемизм для участия в операции Дельта Грин: “Ночь в опере”. Фраза прилипла. Операции Delta Green всегда были смертельно опасны, и противостояние неестественному напрягает разум, как никакое другое расследование или специальная операция. Но нет необходимости зацикливаться на этом, верно? “Вечер в опере". Полицейский юмор. Юмор агента.
Агенты ставят себя на путь смерти и безумия, чтобы защитить окружающий мир. Как обработчик, управляющий Delta Green, ваша первая цель - сделать смерть и безумие постоянными в их жизни.

Самое необходимое

Детали индивидуальной кампании Delta Green, конечно же, зависят от каждого Обработчика. Прежде чем мы перейдем к тому, как сделать Delta Green своим собственным, давайте рассмотрим аспекты игры, которые никогда не должны меняться. Иногда возникает соблазн сделать Delta Green оптимистичной и выигрышной. Этот выбор превращает его в научную фантастику, триллер или военную ролевую игру. Зачем беспокоиться? Множество хороших игр уже достигают этих целей. Дельта Грин без присущей Лавкрафту безнадежности упускает главное.
Так что же делает его уникальным Дельта-зеленым?

Люди - Главная Угроза

В то время как неестественное находится в центре внимания операций Delta Green, человечество остается главной угрозой. Люди, готовые на все ради власти, понимания, бессмертия — то, что может принести им только неестественное. Человечество вечно цепляется за замки, чтобы освободить голодные силы, которые воют за их пределами, и Дельта Грин вечно захлопывает эти двери.

Обыденное - Это Фон

Дельта Грин уходит корнями в мирское. Чем больше вы закрепляете это среди вещей, которые игроки знают, которым доверяют и понимают, тем более яркими становятся моменты ужаса.
Пусть ужас сдвига фазы проявится в продуктовом магазине. Обратите внимание на детали неестественного разрушения, описав опрокинутый кофейный столик и пропитанный кровью журнал "Пипл" со звездочкой недели на обложке. Угроза наиболее ужасна, когда она преследует наш собственный мир. В то же время моменты, в которых присутствует неестественное, должны быть нечастыми. Ваша игра - это симфония. Крещендо должно наступить в ключевой момент. Симфония крещендо скучна. Выбирайте, когда появляется неестественное, с осторожностью, учитывайте эти моменты и причиняйте им боль.

Нет Ничего Определенного

Если Агенты (или их игроки) уверены в себе, вы делаете это неправильно. Они должны жить в страхе перед обманом, перед тем, что их вывесят на сушу, подставят или просто поймают. Их первая операция, вероятно, превращает их в преступников. Любой может быть скомпрометирован. Любой может быть марионеткой для нечеловеческого разума. Любая новая зацепка может оказаться ловушкой.

Исследуйте вторжение

Немного неестественного в игре имеет большое значение. Куратор, который снова и снова пытается противостоять неестественной угрозе, вскоре обнаруживает, что Агентам скучно. Когда что-то ужасное скрывается за каждой дверью, и повсюду есть монстры, Дельта Грин перестает быть ужасом и превращается в фарс. Лучше представить одно вторжение, а затем изучить ужасающие последствия и побочные эффекты взаимодействия этой угрозы с человечеством.

Неестественный Ужас - Это Об Отсутствие понимания

С неестественным ответы могут зайти так далеко. Как книга повлияла на сознание агента? Как жест может разрезать человека пополам? Как может вещь, состоящая из вращающегося стекла, проходить сквозь стены и говорить?
Окончательные ответы на эти вопросы находятся за пределами человеческого понимания, и они всегда будут такими. Вот почему это неестественно. Не давайте игрокам достаточно информации, чтобы они думали, что действительно понимают неестественную угрозу. Позвольте им почувствовать это, но только настолько, чтобы они были очарованы и напуганы.

Дельта Грин создана для того, чтобы создать тон страха. Антитеза страха - это понимание. Как только статистика, действия и поведение угрозы могут быть угаданы, она теряет таинственность, необходимую для террора. Помните пословицу Лавкрафта: Самая древняя и сильная эмоция человечества - это страх, а самый древний и сильный вид страха - страх перед неизвестным.

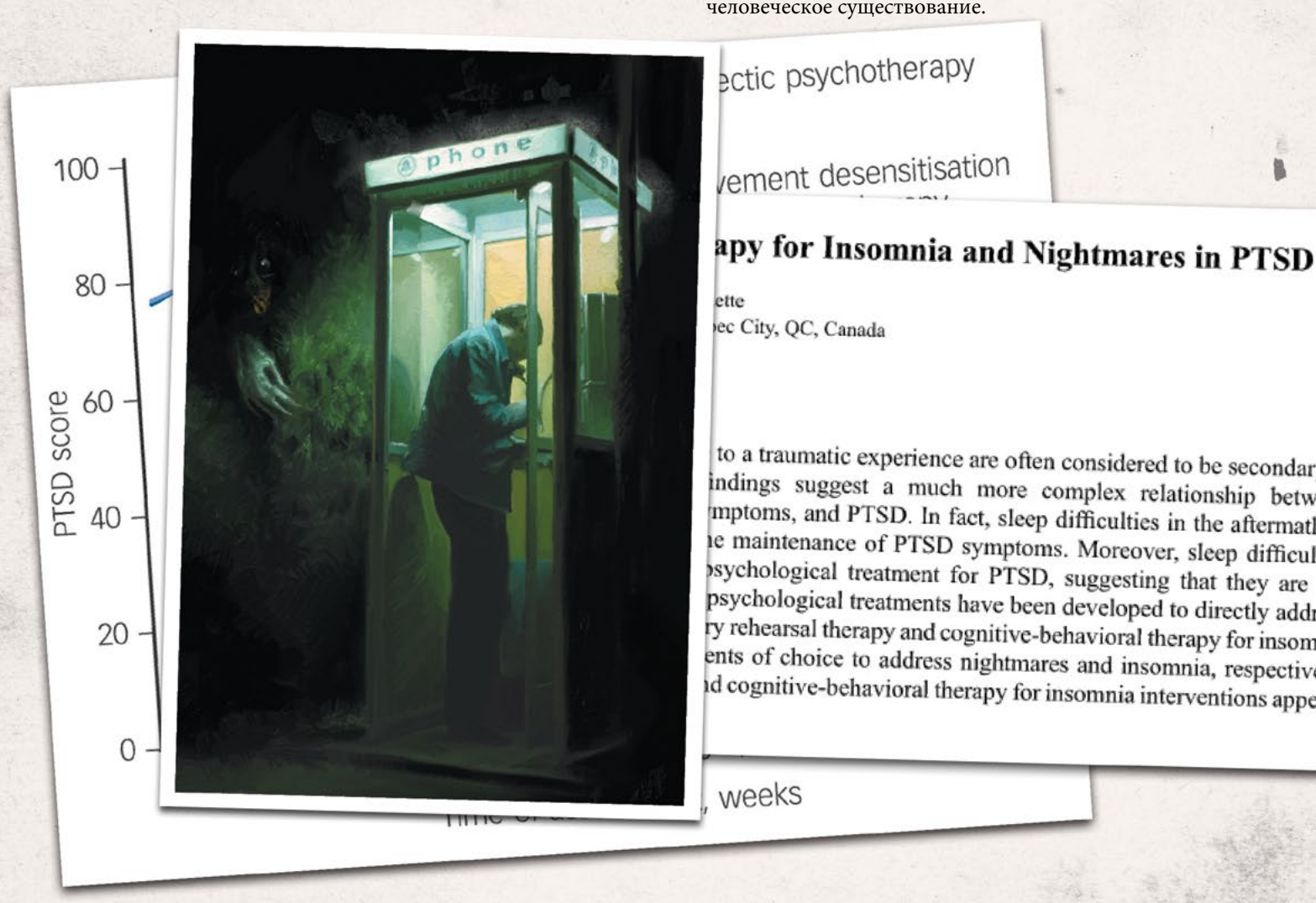
Смерть Вездесуща

Не защищайте Агентов. Вы просто посредник. Смерть - это не только часть Дельта Грин, это ее основа. Это игра о человеческой слабости, о борьбе с неизвестным, несмотря на невозможность победы. Самые героические моменты случаются, когда Агенты знают, что рискуют всем — своими семьями, карьерой, своим рассудком и своей жизнью. Позвольте игре диктовать исход. Правила сложены в пользу неестественного. Если люди не будут осторожны и умны, у них будет мало шансов выжить. Игроки иногда становятся нетерпеливыми и опрометчивыми. Позвольте последствиям проявиться без злобы и без пощады.

Эта игра не о победе. Речь идет о том, чтобы выжить, чтобы сражаться в другой день. Речь идет об агентах, которые приходят на следующую операцию, зная, что их ждет. Смерть и безумие - вот основные результаты операций Delta Green. Операция, которая не оставляет
Агента мертвым, искалеченным или безумным, должна определяться этим — негативным пространством, оставленным катастрофой, которую все ожидали.

Есть Вещи Похуже Смерти

Есть судьбы и похуже смерти. Есть существа, которые подчиняют себе разум Агента, методы искусственного продления или восстановления жизни и места, где полностью устраняются все правила жизни и смерти. Но цена — смерть - или потеря — человечества.
Важно показать, что эта цена уплачивается, чтобы игроки были вынуждены задуматься об этом. Агенты должны существовать в смертельном страхе перед такими исходами. Они должны быть настороже в поисках ситуаций, которые могут поставить под угрозу то, за что они борются: нормальное человеческое существование.



Создание кампании

Кампания - это серия операций Delta Green, направленных на одну группу агентов. Агенты приходят и уходят — они могут умереть, сойти с ума или "уйти на пенсию", — но
центральная нить остается. Сначала это может быть кодовое название команды или обозначение ячейки, сотрудник, который управляет ими на расстоянии, или центральный NPC; но в конечном счете, поток - это сам Delta Green.
Как Обработчик, речь идет не только о выборе неестественных угроз для расследования. Вы делаете много вариантов при построении кампании Delta Green. Вы должны понимать движущиеся части на уровне, который игроки никогда не видят. Итак, каковы шаги по созданию новой кампании Delta Green?

Выберите десятилетие

В какую эпоху разворачивается ваша игра Delta Green? Группа существует с 1942 года в самых разных формах. Эпоха, которая служит фоном, глубоко влияет на тон и стиль игрового процесса.
Являются ли ваши агенты с P4 в 1930-х годах, преследующие глобальный заговор культистов Ктулху и логовища Глубоководных, обнаруженные во время рейда в Иннсмуте? Или сокрытие чудовищ, которые раскопала нацистская Германия, наперегонки с Советами, чтобы найти их в апреле 1945 года? Или охота на путешественника во времени в канзасском городке в 1951 году? Или приближается к культу, пытающемуся разбудить что-то ужасное под Йеллоустоуном в 1967 году, во время Лета Любви? Находятся ли они в бегах от правительственных организаций с черным бюджетом, имеющих доступ к технологиям из—за рубежа в 1982 - или 1999, 2009 или 2019 годах? Примеры и идеи приведены во второй ЧАСТИ: ПРОШЛОЕ, начиная со страницы 14.
Выбор бесконечен, поэтому лучше всего начать с основной идеи: какое чувство вы хотите исследовать? Каждое десятилетие вызывает тему, которая служит отступлением в кампании. Эта тема поможет вам понять, как власть и влияние Дельты Грин ослабевали и росли на протяжении многих лет.

»1930-е годы: Риск подвергнуть обычных мужчин и женщин неестественному воздействию, когда офицеры, инженеры и криптографы военно-морского разведывательного подразделения P4 узнают о масштабах угрозы.
»1940-е годы: Противостояние тому, что происходит, когда человечество охватывает силы неестественного, когда Дельта Грин получает свое название и преследует Каротехию во время Второй мировой войны.
»1950-е годы: По мере того как Америка и Советский Союз поднимаются как враги над обломками мира, неестественные тайны оседают в обществе, как опухоли.
»1960-е годы: Холодная война становится все жарче, и издержки слишком открытого противостояния неестественному становятся непосильными.
»1970-е годы: Расследование неестественного не только без официального прикрытия, но и без какой-либо организации вообще. Дельта Грин мертва, но горстка агентов продолжает борьбу, и доверять им некому.
»1980-е годы: Рост MAJESTIC угрозы и паранойя преследования со стороны того самого правительства, которому вы служите.
»1990-е годы: Заговор на основе ячеек преследует неестественную и, казалось бы, подавляющую MAJESTIC угрозу.
»2000-е годы: Видеть, как деньги и власть делают миссию еще более сложной из-за плохой разведки и политизированного принятия решений. Будьте осторожны в своих желаниях.
»2010-е годы: Опасность публичного разоблачения в эпоху повсеместных коммуникаций и государства наблюдения - и странная изменчивость истины.

Настройте ситуацию

Иногда вы хотите создать свою собственную конкретную обстановку во вселенной Delta Green. Например, вы можете сосредоточиться на 1950-х годах в секретном психиатрическом учреждении Дельта Грин, где лечат агентов, которые слишком много видели.
Быть обработчиком означает превращать игру Delta Green в то, чем вы хотите ее видеть. Иногда вы можете изучить игру в том виде, в каком она уже существует, прежде чем вносить в нее что-то новое.

Иногда вы начинаете с четкого видения чего-то нового, но стараетесь, чтобы это соответствовало нигилистическому ядру Delta Green.

Определите угрозы

Какие угрозы ваши агенты увидят в вашей кампании Delta Green? Некоторые кампании представляют собой мешанину неестественного, без каких-либо связей, кроме конкретных агентов, посланных для их расследования. Другие чреваты коррелированным содержанием. Вы даже можете соединить то, что когда-то было разрозненными исследованиями, в единую неразрывную нить позже, если вам придет в голову идея.

Создание вашей первой операции Delta Green - это хороший способ определить масштабы угрозы. Не начинайте с того, что ваши Агенты борются со всем широким спектром неестественного. Одного существа или одного ритуала достаточно, чтобы наполнить игру тайной и ужасом. Возможно, Агенты обнаружили нечеловеческие, бессмертные сущности, которые питаются человеческими мертвецами, в просторечии известными как "упыри". Исследуйте последствия и ужасы этого единственного вторжения. Если игроки преследуют зацепку, которая уводит их от сердца тайны "упыря", раскройте следующий, ограниченный слой ужаса. Скоро они начнут подозревать, что слои никогда не заканчиваются.

Проинформируйте игроков

Сообщите игрокам любые детали, которые им необходимо знать, чтобы создать своих агентов. Если всем агентам необходимо находиться на Тихоокеанском Северо-западе или им нужен опыт работы в федеральных правоохранительных органах, сообщите им об этом.

Ответьте на любые вопросы, которые могут возникнуть у игроков. Пройдите через создание агента и убедитесь, что агенты, которых представляют себе игроки, работают в создаваемой вами кампании. Если игроку приходит в голову отличная идея, которая ему не подходит, решите, можете ли вы настроить кампанию или, что более вероятно, нужно настроить Агента. Обсудите это с игроками.

Лучше всего делать эту работу за них заранее времени и иметь некоторые заметки о том, как, в частности, заставить их агента работать в вашей кампании, прежде чем игроки пройдут весь процесс создания агентов.

Создание операции

Не пугайтесь проблемы создания операции Delta Green. В хорошей операции есть много персонажей, ситуаций и проблем, с которыми приходится сталкиваться Агентам, но все сводится к одной центральной идее: ужасу, который Агенты должны преодолеть или предотвратить. Если вы сделаете это правильно, все остальное встанет на свои места. Таблицы ОБЗОРА ОПЕРАЦИЙ и СТРУКТУРЫ ОПЕРАЦИЙ на страницах 363 и 364 могут оказаться полезными.

Несколько Слов О Страхе

Что делает операцию Delta Green ужасающей? Неопределенность, риск и отсутствие контроля. Без этих основных элементов любая операция, независимо от того, насколько ужасным является существо, превращается в охоту на насекомых.
Дельта Грин - это не борьба с монстрами. На самом высоком уровне, как Обработчик, вы должны подумать о том, как сделать так, чтобы ваши операции вызывали страх.

Неопределенность

Когда что-то понято ("У глубоких 15 ОЗ. Достань дробовик".), это перестает быть пугающим. Это никогда не может по-настоящему вызвать страх. Это основное правило ужаса. Агенты никогда не должны быть уверены в том, с чем они сталкиваются и почему. Их принятие решений никогда не должно сводиться к оценке шансов бросков костей. Угрозы должны быть более таинственными, чем это. Ты никогда, никогда не должен рассказывать им все.

Риск

Очень трудно поддерживать чувство страха, если игроки уверены, что вы присматриваете за их Агентами, и они знают, что их Агенты не могут умереть или остаться в здравом уме до тех пор, пока все не сочтут это приемлемым. Страх связан с риском и последствиями. Игроки должны чувствовать, что любая ошибка может запустить спираль событий, которые разоблачат или убьют их команду.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Примечание О Контроле

У людей очень разный опыт общения с играми ужасов. Некоторые играют в игры ужасов, такие как фильм Майкла Бэя или комикс Marvel. Это их игра, и они могут делать все, что хотят, но они упускают из виду. Дельта Грин - это про страх. Страх неизвестности, потери контроля, потери. Контроль - это противоположность страху. Игроки жаждут контроля. Эта игра о том, как они борются за то, чтобы получить ее, о том, какие потери эта борьба наносит их Агентам, и о том, какими ужасными способами контроль в конце концов ускользает от них. Поначалу многие игроки этого не понимают. Если на то пошло, многие Обработчики этого не понимают. В игре ужасов — не экшн, не триллер, но ужас — контроль не вариант. Неестественные ритуалы, существа и книги, раздирающие разум, складываются против Агентов с первого момента игры.
Кроме того, Delta Green - это отсутствие контроля у игроков. Игроки должны чувствовать какое-то чувство, какое-то эхо отчаяния своих Агентов. Они должны интуитивно чувствовать, как их Агенты цепляются за любую ниточку или намек на безопасность. Игра построена так, чтобы вызвать это настроение за столом.
Играемая чисто механическим способом, Delta Green - это машина, которая производит частые смерти агентов, а иногда и чудесные истории о sur vival. В нем описывается упадок Агентов — моральный, умственный и физический — с ужасом и смертью со всех сторон. Речь идет не о победе. Победы, которых добиваются Агенты, оказываются мимолетными. Гибель неизбежна. Обнаружив это, почему ваш Агент продолжает бороться? Это вопрос, который должен исследовать каждый игрок. Зачем это кому-то из нас? Дельта Грин - это не фантазия власти. Переживание игроками ужаса глазами их агента - вот что делает это таким увлекательным.

Отсутствие контроля

Многие ролевые игры управляются игроками: игроки диктуют свой выбор, и мир движется вокруг них. Дельта Грин не работает таким образом. Это игра, управляемая Обработчиком, в которой мир происходит вокруг агентов, и игроки должны реагировать.

Здесь нужно провести тонкую грань. Игроки через своих агентов могут изменить результат, но не диктовать его. Быть готовым, строить планы, исследовать, обеспечивать резервное копирование - все это полезные вещи в игре ужасов. Они показывают, что игроки думают. Они показывают, что игроки обеспокоены. Все эти упреждающие действия могут повысить вероятность выживания и успеха. Но они никогда не должны позволять игрокам чувствовать уверенность в исходе.

Характер операции

Первое, что нужно решить, - это масштаб игры, в которую вы собираетесь играть. Это быстрый, автономный сценарий— короткая сессия с агентами, которых игроки вряд ли посетят снова? Является ли это более сложной загадкой, где у игроков есть место, чтобы раскрыть своих агентов? Или тайна - это только первая часть продолжающейся долгосрочной кампании?

In Medias Res

Некоторые игры начинаются с уже выполняемой операции. Обычно зарезервированные для одноразовых операций, в играх Medias Res определяют местоположение, период времени и часто даже агентов игроков. Они часто относительно просты, с ограниченной фоновой экспозицией и самостоятельным исследованием, которое быстро приводит к главному ужасу.

ПРИМЕР: Вы все агенты ФБР в поместье Бремен, составляете каталог места преступления, ждете первого поезда обратно в Олбани, как только сойдет снег. Каждый выбирает персонажей из предварительно сгенерированных агентов. Вы играете в текущую операцию, а затем все готово.

Тайна

Это может быть частью текущей кампании или больше похоже на игру In Medias Res. У игроков есть больше времени для создания и персонализации своих агентов и создания обстановки, прежде чем им предстоит разгадать загадку. Изучение ключей к разгадке тайны ведет к главному ужасу и, возможно, к способам его преодоления или выживания. Тайна может легко соединиться с Постоянной Угрозой. Если игроки будут осторожны и умны, серия Загадок может привести к появлению Агентов, которые меняются и растут с течением времени и в ходе нескольких операций.

ПРИМЕР: в Институте Леснера исчезают люди, и университет вызвал федералов - ваших агентов — чтобы проверить это.

Сохраняющаяся Угроза

Операция является частью кампании сценариев (они могут быть связаны между собой или отдельными расследованиями, такими как "фильмы недели"), связанных сетью возвращающихся агентов.

ПРИМЕР: F-ячейка- это группа единомышленников, нацеленных на одну задачу: остановить рост неестественного.

Шаг Первый: Крючок

Постройте свою операцию вокруг одного-единственного самородка идеи, крючка. Начните с чего-нибудь обыденного (и желательно тревожащего) и добавьте жуткий, откровенно неестественный поворот: "зеркало, которое позволяет путешествовать во времени". Есть какое-то подстрекательское событие, какой-то ужасный способ, которым неестественное вторжение пересекается с человечеством. Следуйте указаниям и последствиям, вытекающим из подстрекательского события. Представьте крючок как нечто прочное, вещь, к которой крепятся все провода.

ПРИМЕР: Уборщик найден мертвым в окружной больнице, покрытый отпечатками пальцев жертвы самоубийства, которую привезли накануне. Тело самоубийцы в настоящее время отсутствует.

Это начинается с чего-то обыденного, но по своей сути тревожащего: уборщик, найденный мертвым в больнице. И это добавляет жуткий поворот: с телом обращался кто-то, кого нашли мертвым накануне. Это чистое начало с небольшой странностью.
Признаком хорошего крючка является то, что у агентов есть много способов проникнуть в тайну, несколько странностей, от которых покалывает позвоночник, и четкий путь вперед.
У нас пока нет объяснения этому — главной загадке операции. Мы к этому еще вернемся. Это может быть последнее, что вы решите, после того как все остальные части встанут на свои места.

Шаг второй: Неигровые персонажи

Неигровые персонажи - это жизненная сила хорошей операции Delta Green. Кто такие движущие силы и сотрясатели? Важно охватить все основы при их написании. Например, если преступление было подстрекательским событием, скорее всего, в нем замешаны полицейские или федеральные агенты. Как и семья жертвы, коллеги, соперники и любой, кого полиция уже считает подозреваемым.
Кто эти люди? Каковы их мотивы, надежды и мечты? Кому они верны? Каким силам они служат? Что они сделают, чтобы получить то, что хотят?
Вот несколько ключевых игроков для нашего крючка. Что еще вы можете себе представить?

Гектор Сандовал, Уборщик
Гаитянско-американский мужчина, 39 лет (умер). Вот мертвый парень. Начальная точка входа. Он невиновен и мертв. Мы дадим ему предысторию, которая может стать отвлекающим маневром, сделав его последователем Сантерии — синкретической смеси католицизма и афро-карибского спиритуализма.

Элизабет Тун, Дипломированная Медсестра
Белая женщина, 41 год. Женщина, которая обнаружила тело Сандовара. Она невиновна и в ужасе от этого испытания, но хочет помочь.

Эбигейл Вош, Дипломированная Медсестра
Белая женщина, 27 лет. Медсестра, которая тайком выносила наркотики из больницы и которой есть что скрывать (она также продает их). Тун слышала, как Вош пробирался на крышу, чтобы принять наркотики, но не видела ее. Сейчас полиция разыскивает человека на лестничной клетке в возможной связи с преступлением.

Джон Доу
Белый мужчина, возраст от 30 до 40 лет, умер. Самоубийцу вытащили из реки за день до смерти Сандовара и теперь он пропал без вести. Крючок операции.

В ПОЛЕВЫХ УСЛОВИЯХ:
Без крючка!

Иногда бывает трудно придумать крючок. Если вы окажетесь в тупике, попробуйте воспользоваться Интернетом. Ищите ингредиенты в странных новостях и статьях Википедии и добавляйте немного неестественного. Например:
• Исчезновения в Роаноке, штат Вирджиния: бесконечно увлекательные. Целая колония исчезла без каких-либо доказательств того, где они оказались. Что, если бы это случилось с маленьким городком сегодня?
• Прочитайте о снайпере Техасской башни Чарльзе Уитмене и спорах о его опухоли головного мозга. Это то, что вызвало его ярость, или это было что-то другое? Что, если что-то неестественное подтолкнуло массового убийцу к краю пропасти?
• Судья Джозеф Крейтер бесследно исчез в 1930 году и так и не был найден. Что, если он войдет в дверь местного полицейского участка сегодня вечером?
И это было всего десять минут блуждания в Интернете. Всегда есть под рукой крючок. Их миллионы.

Эрик Марини, доктор медицины.
Афроамериканец, мужчина, 52 года. Директор больницы, стремящийся контролировать негативные последствия убийства в помещении. Для него нет такой вещи, как неестественное, даже если оно преследует его по темному больничному коридору.

Детектив Кен Деверо
Белый мужчина, 45 лет. Офицер, отвечающий за расследование убийства. Он удивительно непредубежден и может стать хорошим союзником, если произойдет что-то явно неестественное. Но сейчас он действует в соответствии с теорией, что кто-то убил уборщика, чтобы скрыть кражу тела Джон Доу.

Шаг третий: Зацепки

Зацепки - это цепочки причинно-следственных связей и действий, которые тянутся от крючка в мир. Обычно они состоят из действий NPC или угроз, и они оставляют доказательства, которые агенты могут расследовать. Думайте о них как о нитях, которые соединяют крючок с NPC. Некоторые зацепки помогают Агентам успешно завершить операцию. Другие могут намекать на опасности, которых Агенты могли бы избежать. Другие могут привести к тупикам, добавляя временное разочарование, которое может в конечном итоге сделать разгадку тайны более удовлетворительной.
Представьте, как крюк повлиял на NPC и места вокруг них. Что оставил после себя крюк? Что это заставило NPC сделать? Как только вы узнаете главную тайну — см. ШАГ ВОСЬМОЙ: РЕШЕНИЕ на странице 337 — на ум может прийти больше зацепок.
С каждой зацепкой крайне важно решить, какие действия должны предпринять Агенты, чтобы обнаружить ее, и как они могут определить эти шаги. Некоторые зацепки просто требуют, чтобы агенты задавали правильные вопросы или искали в нужных местах. Другие могут быть раскрыты только в том случае, если Агент является экспертом в определенном навыке. Это делает его вдвойне трудным для раскрытия. Если для завершения операции Агентам необходима зацепка, добавьте пару альтернативных способов, которыми они могут ее найти. Если они не обнаружат его на одной сцене, у них может быть шанс найти его на другой, возможно, используя какой-то другой навык.
Наш крючок дает четкие зацепки, так что давайте кое-что уточним. Не стесняйтесь добавлять еще, если сможете.

Место Преступления
Уборщика нашли в коридоре подвала, рядом с моргом. При тщательном осмотре пола в коридоре можно обнаружить блеск следов обнаженных ног, ведущих от двери морга, по всему полу, который уборщик натирал воском. Они примерно соответствуют размеру ноги Джона Доу.

Тело Уборщика
Уборщик Гектор Сандовар работал один на двух нижних этажах больницы, мыл и натирал полы воском. Его нашли в 6:35 утра, лицом вниз, шея покрыта следами от удушения. Отпечатки пальцев, снятые с шеи, совпадают с отпечатками самоубийцы Джона Доу, принесенными накануне, которые сейчас отсутствуют.

Джон Доу
Жертва самоубийства была найдена в близлежащей реке за день до убийства, и было установлено, что она была мертва в течение нескольких дней. Неопознанное тело было помечено как "Джон Доу" и хранилось в морозильной камере с выдвижной полкой. Морозильник позже был взорван изнутри, и тело теперь отсутствует.

Шаг Четвертый: Тупики

Должно быть несколько зацепок, которые не помогут агентам раскрыть тайну. Если игроки знают, что каждый источник информации ценен, то меньше напряжения и решение их проблем становится менее сложной задачей. И это будет короткая тайна! Вот пара идей. Попробуйте добавить свои собственные — но не слишком много! Загадка, которая кажется легкой для Обработчика, может показаться игрокам невозможной.

Человек на лестничной клетке
Человек, обнаруживший тело уборщика, Элизабет Тун, медсестра, сообщила, что слышала, как кто-то поднимался по лестнице на крышу, когда она спускалась по лестнице. "Мужчина на лестничной клетке" на самом деле еще одна медсестра, Эбигейл Вош, поднимается на крышу, чтобы принять незаконное лекарство, которое она регулярно ворует из больницы. Она связана с убийством.

Религия дворника
Сандовар исповедовал Сантерию, “путь святых", афро-карибскую синкретическую религию. Хотя Сантерия включает в себя жертвоприношение животных и другие элементы, которые агенты могут узнать, это не связано с тайной.

Шаг Пятый: Жуткие Моменты

Несколько жутких моментов, неожиданные прикосновения
неестественного - ключ к отличной операции Delta Green. Что вы хотите, чтобы игроки “почувствовали”? Добавьте два или три запоминающихся момента, которые останутся с ними навсегда.

Видео С Камер Наблюдения
Агенты, которые проверяют камеры видеонаблюдения, находят странные кадры с ночи убийства. В коридоре есть две камеры, и обе отключены на статику, а освещение в зале приглушено до аварийного освещения, начиная с 1:31
А.М. Тщательное, покадровое изучение статики примерно в это время показывает три четких кадра. На одном изображена темная фигура — это может быть Джон Доу, но точно сказать невозможно — прыгающий на уборщика. Другой, кажется, показывает их пойманными в какие-то объятия, сцепленными в поцелуе. На третьем изображен уборщик на земле, мертвый, и в коридоре больше никого нет.
Впоследствии при осмотре тела уборщика на губах и во рту Сандовара обнаруживается слюна иностранного происхождения. Слюна не совпадает ни с кем в больнице, ни с живым, ни с мертвым. Откуда это взялось?

Мертвый Бездомный Мужчина
Еще одно тело обнаруживается в том же состоянии, что и у Сандовара. Губы и рот трупа покрыты слюной, как будто его глубоко поцеловали. Отпечатки пальцев на шее трупов совпадают с отпечатками неизвестного. Тайна расширяется.

Уборщик возвращается
Ровно через 24 часа Сандовар “просыпается” и пробивается из морга таким же образом, как и Джон Доу. Он ищет жертву, чтобы обнять, поцеловать и задушить, а затем убегает.

Шаг Шестой: События

Агенты - не единственные люди, участвующие в операции. Что замышляют НПС и угрозы? Вот несколько примеров.

Появляется Джон Доу
Джон Доуохотится за чем-то. Он (или оно?) появляется в нескольких близлежащих местах, связанных с книгами или захоронениями. Что он делает?

Вектор Распространения
Появляются два новых тела, задушенных таким же образом, как и Сандовар.

Шаг седьмой: Проблемы и помехи

Бросить их туда легко. Посмотрите на НПС, представьте их мотивы и обстоятельства и экстраполируйте. Как они реагируют на действия Агентов? Вот несколько примеров. Попробуй придумать еще что-нибудь.

Входит Доктор Марини
Директор больницы сыт по горло всеми этими махинациями и пытается закрыть Агентам доступ в коридор и больницу. Он огромная заноза в заднице и угрожает привлечь к этой ситуации адвокатов больницы. Его можно заставить сотрудничать, но он очень назойлив в этом. Он требует документов для чего угодно, и это добавляет слой стресса и напряжения к расследованию Агентов.

Еще одно Тело В Цепи
Обнаруживается еще одно тело, задушенное аналогичным образом, с теми же отпечатками пальцев неизвестного. Это может привести к тому, что Агенты разделятся, так как некоторые бросятся расследовать вторую смерть.

Деверо Слишком Умен
Детектив Деверо ждет в морге в ночь после смерти Сандовара, просто потому, что у него есть предчувствие. Станет ли он следующей жертвой? Что произойдет, если у него и Агентов будет один и тот же план?

Шаг восьмой: Разрешение

Что является источником этой "инфекции"? Ну, это зависит от обстоятельств. Некоторые идеи перечислены ниже, но это может быть буквально все, что угодно. Вампиры. Космический вирус. Сложная мистификация. Используйте свое воображение и используйте эту основную угрозу, чтобы конкретизировать операцию. Вот некоторые возможности.

Более Глубокая Тайна

Агенты отслеживают Джона Доу до квартиры (это может быть предоставлено свидетелем, опознающим его, его отпечатками пальцев, получившими попадание, или кем-то, кто выходит вперед). Квартира была оплачена наличными, используя фальшивое имя и адрес. Он набит десятками газетных вырезок и печатных статей, посвященных пропавшим или украденным телам, а также большой рукописной книгой "Последняя дверь", которая, похоже, посвящена химическому процессу смерти в человеческом теле. В нем не указан автор.

Замкнутый Цикл

Когда Агенты находят и убивают уборщика и Джона Доу, они превращаются в серую пыль, оставляя после себя один серебристый сгусток неизвестного металла с шипами. Что это такое, неясно, но пылинка Джона Доу намного больше и сложнее, чем у Сандовара.

Большая Угроза

Даже закрытая тайна может начать распространяться. Неужели это начало эпидемии? Сколько времени пройдет, пока другие действующие силы не заметят это?

Шаг Девятый: Сокрытие

Цель любой операции Delta Green - уменьшить воздействие на человека неестественного. Какие шаги должны будут предпринять Агенты, чтобы все объяснить, чтобы никто больше не расследовал это? Как далеко им придется зайти, чтобы скрыть любые преступления, которые они совершили, пытаясь спасти жизни? Кто, скорее всего, бросит вызов их истории?

Свидетели

Видел ли кто-нибудь, кроме Агентов, как мертвые возвращаются к жизни, или видел, как убийца внезапно превращается в пыль и странный серебристый осколок? Как бы вы отреагировали, если бы увидели, что это произошло?

Полиция

Местная полиция будет рада закрыть дело до тех пор, пока подозреваемый находится под стражей или мертв, и нет причин думать, что на свободе есть еще подозреваемые. Но если детектив Деверо умер, это усложняет ситуацию для агентов. Полиция будет гораздо, гораздо более активно задействована.

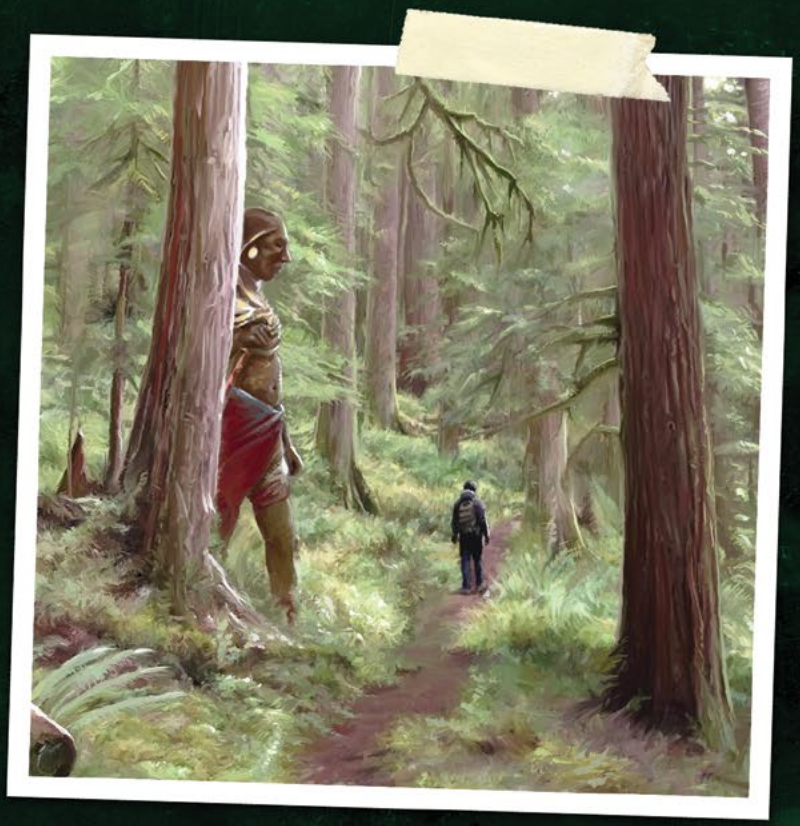
Больница

Первоочередной задачей доктора Марини является защита больницы. Это означает снижение ответственности перед всеми, кто пострадал или погиб, находясь на попечении больницы. А Марини - закоренелый скептик, не желающий принимать никаких представлений о неестественном. Даже если он увидит это своими глазами, он все объяснит. Он будет счастлив до тех пор, пока Агенты не предъявят подозреваемого, которого можно обвинить, и не покажут, что больница не несет ответственности.

Семьи

Даже Джон Доу откуда-то взялся. Семьи жертв и тех, на кого Агенты возлагают вину в своей официальной истории, хотят знать, что произошло на самом деле. Если они думают, что полиция или Агенты лгут, они могут обратиться к адвокатам или местным репортерам. Агентам, возможно, придется быстро удовлетворить семьи, если они не хотят, чтобы их тщательно организованное прикрытие попало в вечерние новости и стало вирусным в социальных сетях.

// Приложения //



Into the West

INTO THE WEST

When there was nowhere left to go, I went west. Twenty-six days before, I saw my last road—nothing more than a dirt track, really—and I went past it, and up. Two mountains. A river so large I didn't think I'd be able to cross it. A field of yellowed grass as far as I could see. Now, here is here. And still the world goes west. My sat-phone stopped working somewhere before Rikaze and I threw it away. After all, I hadn't seen an outlet since Lhasa. I haven't eaten since the road, but I feel fine. The map said as much.

Seven years ago today, I received the book about the hidden plateau. It was written in 1903 by an Englishman whose name escapes me. A colonel in Nepal. Inside was a handwritten map with instructions. Go here, smoke this weed. Go here, drink from this stream. Sleep here, dream about the world. I did it all.

I should be in Kashmir by now, but I know I'm not. I know because at the second peak, the mountains stretched in all directions for as far as I could see. Endless. So I keep wandering west, certain I have slipped from the world of men forever.

Then, smoke on the far side of the valley.

The buildings there are clustered on the side of a mountain like goats gathered for warmth. The streets are empty, laid with rolling, perfectly colored stones. The sun is shining. I smell jasmine tea.

In the tea room, dozens cluster near to their ceramic cups, sipping. No one looks to me as I sit and tea is brought. Money is never spoken of, but I don't imagine the U.S. dollar would go very far here. I lose myself to the warmth of the tea, for awhile.

It is the first drink I have had in twenty-three days, but somehow it feels unnecessary.

The owner is a thin, prematurely old man with a wide smile. He goes table to table, pouring liquid and steam. At each, he stops and exchanges pleasantries in a language I can't identify.

"Abso elat, tende," he says to me, smiling. "Tende? Tende?" He pours more tea.

At the last table, the one farthest from me, he places the kettle on the wood, bows deeply from the hips, and mumbles something.

The figure there, covered in leather bib, is low and wide and in the dark. It stirs, and I think I see red hair. Then blue eyes. A white hand from beneath the dark leather waves the tea man off.

"Colonel," the tea man says, very clearly, and turns to the next table.

US MI

NAVY

NAME

Arehart, E

Bader, All

The FBI's Crime Scene A
profiling process These st
Crime Assessment, The C
A brief explanation of eac

Profiling Inputs:

This involves the collectio
specific case. This would ty

INVESTIGATOR'S GUIDE TO ALLEGATIONS OF
"RITUAL" CHILD ABUSE

January 1992

Kenneth V. Lanning
Supervisory Special Agent

Behavioral Science Unit
National Center for the Analysis of

Операция "ФУЛЬМИНАТ": Стражи сумерек

В этом сценарии Delta Green Агенты узнают, что не все потерявшиеся должны быть найдены.

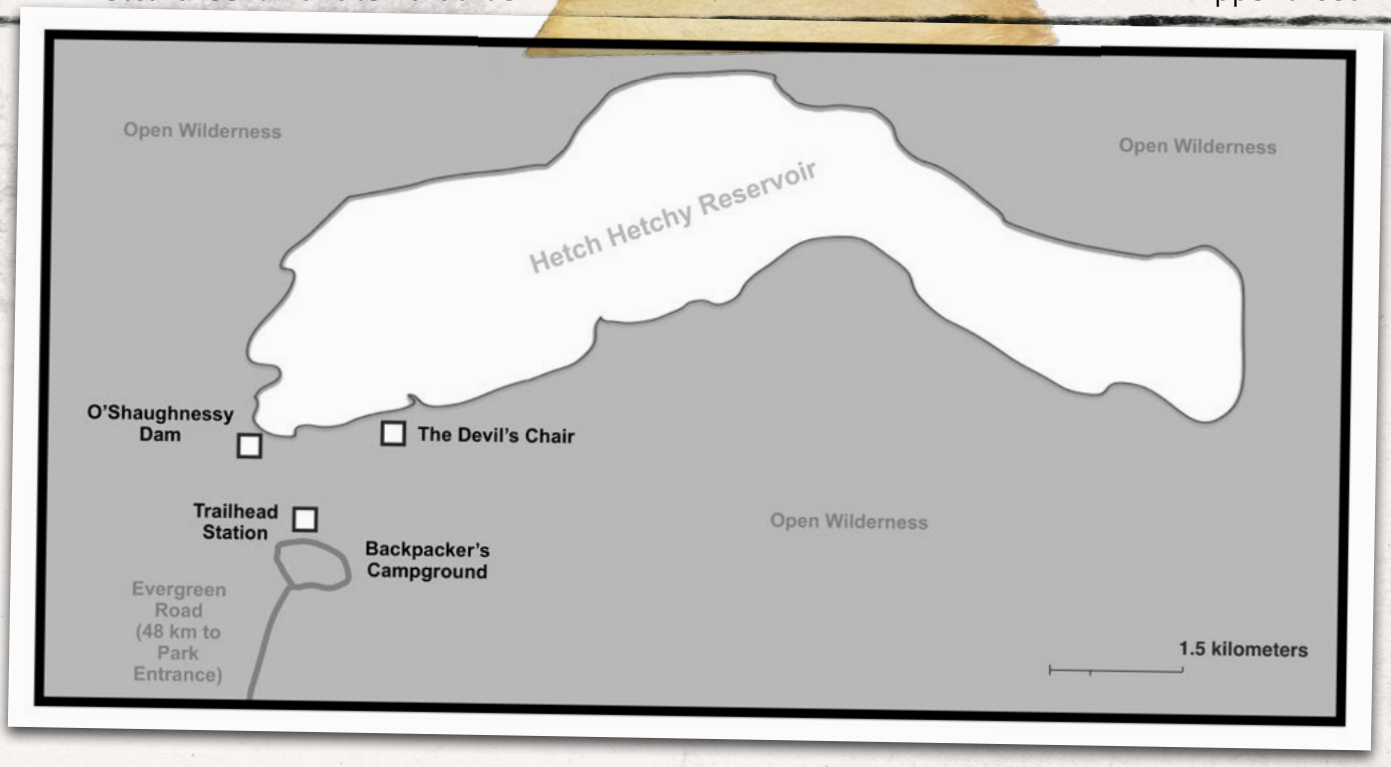
Обзор

Что-то забирает людей из национальных парков, и это может быть не совсем человек. С момента создания системы национальных парков более 1100 человек числятся пропавшими без вести на их территории, многие из них дети. Часто пропавших детей находят далеко от того места, где они исчезли, без обуви или другой одежды. Некоторых находят мертвыми. Некоторых вообще никогда не находят.
Операция "ФУЛЬМИНАТ" начинается в национальном парке Йосемити в воскресенье Четвертого июля в выходные дни: воскресенье, 5 июля 2015 года, или 3 июля 2016 года, или 2 июля 2017 года - выберите дату в соответствии с вашей кампанией. Это, вероятно, прерывает отпуск агентов со своими семьями. Операция, скорее всего, продлится не более одного-двух дней.
Если Агенты выживут так долго.
ТЕСТЫ: Характеристики, навыки и тесты SAN, требуемые от Агентов, выделены жирным шрифтом для удобства использования..

Оперативный брифинг

1. 1. Агенты должны отправиться на станцию рейнджеров Rancheria Falls Trailhead в районе Хетч-Хетчи национального парка Йосемити. Они должны расследовать неожиданное выздоровление шестилетнего ребенка, которого рейнджер нашел голым в поле рано утром в субботу (вчера).
2. 2. Ребенок представился Брэндоном Макгиллом из Топики, штат Канзас, и попросил позвонить его родителям. После короткого разговора родители были вне себя от смущения и страшного волнения и сказали, что немедленно отправятся в Йосемити. Они купили билеты на следующий доступный рейс, вылетающий в 6:30 утра в воскресенье утром (сегодня).
3. 3. После запутанного разговора с семьей смотритель парка связался с ФБР. Он отправил эсэмэску с фотографиями Брэндона Макгилла, и ФБР сопоставило их с более ранними фотографиями. Гораздо более ранние фотографии.
4. 4. Брэндон Макгилл исчез из района Хетч-Хетчи в 1980 году в возрасте 6 лет. Если он еще жив, ему должно быть больше 40 лет.
5. 5. Специальный агент ФБР из Сан-Франциско Далила Сэндс — агент Delta Green — заметила бюллетень и использовала свои полномочия специалиста по детской психологии, чтобы пробиться в расследование. Она нарушила его, насколько это было возможно, “случайно” отправив запутанные сообщения, которые задержали ответ ФБР. Другие активы Delta Green в ФБР задержали ответ с явно неумелыми юридическими и юрисдикционными пререканиями.
6. 6. Программа поспешно скремблировала команду (агентов игроков) для операции "ФУЛЬМИНАТ". Агентам звонят в субботу днем с приказом немедленно отправиться на брифинг со своим оперативным сотрудником.
7. 7. В воскресенье утром Агенты встречаются со своим куратором в охраняемом конференц-зале в небольшом офисном здании, которое выдает себя за бухгалтерскую фирму. Это подставная компания ЦРУ, и все там предполагают, что Агенты участвуют в какой-то официальной операции, связанной с ЦРУ, и знают, что лучше не задавать вопросов. Оперативный сотрудник передает приказы команды:

· Найдите ребенка.
· Идентифицируйте ребенка.
· Определите, находится ли в этом районе неестественная угроза.
· Устраните неестественную угрозу.
· Сделайте так, чтобы результат казался обыденным.



Ресурсы

Эта операция была проведена так быстро, как только могла Программа. У них не было времени получить значки и фальшивые удостоверения личности. Агентам приходится договариваться о любых неприятностях и импровизировать, чтобы скрыть их. У оперативника может быть оружие с черного рынка или другие случайные припасы в ближайшем безопасном доме; это зависит от Куратора.

Правда

Найденный мальчик - Брэндон Макгилл. Большую часть последних 36 лет он провел в состоянии сна, в полых лавовых кратерах в 5,5 километрах под поверхностью Земли, в плену у К'н-И'ани - странного, развитого ответвления человечества, которое существовало с незапамятных времен.

К'н-И'ани изо всех сил пытались использовать людей с поверхности (которых они считают "суб-существами") в качестве племенного скота и продовольствия. Их раса древняя и бессмертная, но также и вымирающая. То, что когда-то было цивилизацией сотен тысяч, теперь, благодаря времени и обстоятельствам, просто сотни.

На протяжении веков, с момента их отступления от множащихся орд субсуществ, К'н-И'ани похищали людей с поверхности, используя свои гипергеометрические способности.

Они являются источником легенды о "Луноликих людях", с которыми в древние времена сражались сиу и лакота, а также о гигантских бледных каннибалах из легенды пайутов. Они могут быть ответственны за Змеиный курган и другие сооружения, построенные таинственной культурой "Строителей курганов" Адены.

В современном мире К'н-И'ани держатся в местах, где они могут оставаться хорошо скрытыми. Большинство их сооружений настолько глубоки, что ни один человек не может на них посягнуть. Их способности позволяют им перемещаться в пространстве-времени неестественными способами. В их освещенные голубым светом пещеры нет прохода, по которому мог бы пройти человек, но те немногие К'н'И'ани, которые остались, передвигаются по поверхности по мере необходимости.

С Макгиллом К'н-И'ани нашли то, что они так долго искали: человеческую генетику, совместимую с их собственной. На протяжении десятилетий, общаясь со своим богом Оссадоговой, они заражали мальчика инопланетными материалами, которые заставляли его производить вещество, называемое эцил истак, "белая кровь". Они собрали достаточно скота у Макгилла, чтобы начать заселять и кормить свои некогда великие города. Макгилл был генетической свиньей, которая всегда производила то, что им было нужно, и находилась в состоянии застоя, который останавливал его воспоминания, а также его старение. Время от времени он просыпался ненадолго, чтобы его накормили специальными веществами, отобранными из Оссадаговы.

Но непрерывный прием веществ из Оссадаговы преобразил Макгилла и пробудил в нем огромные и ужасающие силы. Простой детский кошмар - это все, что потребовалось Макгиллу, чтобы уничтожить десятки К'н-И'ани. Мальчик уничтожил своих похитителей и "мысленно" вернулся на поверхность. Он все еще кажется ребенком. На самом деле он опасная машина для убийства, жизненно важная для воскрешения К'н-Яни.

Но это еще хуже. К'н-Яни сделали копии Брэндона Макгилла. Много, много дубликатов, некоторые более "верные", чем другие, служащие пищей, для ритуальных целей и для производства веществ, необходимых К'н-Яни. Эти дубликаты, похоже, "пробуждаются", как и первый Макгилл. По очереди, один за другим, они убегают. К'н-И'ани стремятся найти и обезопасить "оригинального" Брэндона Макгилла, первого. Остальные Брендоны одноразовые.

Временная шкала

У агентов есть 24 часа до прибытия обычного ФБР, и все становится намного, намного сложнее сдерживать.

Субботнее Утро

Рейнджер национального парка Томика Гальегос находит голого ребенка, бродящего по черничному полю недалеко от водохранилища Хетч-Хетчи, примерно в 2000 метрах от скального образования, известного как Кресло Дьявола. Она идет в лагерь для туристов, собирает мусор, когда натыкается на Макгилла. Ребенок в порядке, хотя голый и грязный. Он называет себя и спрашивает о своих родителях. Гальегос подозревает, что мальчик пропал из лагеря туристов. Она везет его на станцию рейнджеров Ранчерия-Фолс-Трейлхед и дает ему свой мобильный телефон. Он сбит с толку телефоном, хотя пользуется им достаточно охотно, когда ему показывают, как это делается. Гальегос разговаривает со своими родителями, Энн и Иэном Макгиллами, и узнает, что их не было в парке и они не сообщали о пропаже ребенка, но они были, и они были, в 1980 году. Их разговор с ребенком и рейнджером короткий, сбивающий с толку и близкий к истерике. Макгиллы немедленно покупают билеты на ближайший доступный рейс из Топики, вылетающий рано утром следующего дня.

Суббота, Середина Утра

Смотритель парка Дуглас Кина, начальник Гальегоса, звонит в офис ФБР в Сакраменто, который охватывает Йосемити. Фотографии ребенка обмениваются текстовыми сообщениями, и производится положительная идентификация, но агенты ФБР сбиты с толку.

Субботний полдень

Услышав странные подробности, специальный агент ФБР из Квантико Делайла Сэндс - агент Дельта Грин в Отдел поведенческого анализа 3, который занимается преступлениями против детей, входит. Она предупреждает своего куратора в Программе и заставляет себя приступить к делу. Она просит о некоторых одолжениях, вызывая юрисдикционный спор с Сакраменто по поводу того, какой офис отправит агентов, Сакраменто или национальную штаб-квартиру. Это задерживает официальный ответ ФБР на один день, достаточный для того, чтобы Программа собрала команду агентов для проведения операции. Сэндс не присоединяется к ним, но остается в контакте с Агентами в качестве агента Джейса и вмешивается, чтобы еще больше задержать официальный ответ.

Воскресное Утро

Агенты прибывают, когда на район обрушивается неожиданный ливень, принося гром и молнии, а также сообщения о фонтане воды на водохранилище. В этом районе объявлено предупреждение о суровой погоде, ограничивающее движение по дорогам.

Воскресный полдень

Иэн Макгилл (63 года) и его жена Энн (62 года) приземляются в международном аэропорту Фресно-Йосемити около 12:30. Они арендуют автомобиль и отправляются в Йосемити.

Воскресный полдень

Туристы, путешествующие в районе Хетч-Хетчи, сообщают, что незнакомец рыщет вокруг. В течение часа поступают три отдельных сообщения, описывающих странного, высокого, бледного "индейца", притаившегося среди деревьев и кустарника, наблюдающего за туристами издалека под проливным дождем. Шторм сильный, но приходит и уходит.

Большинство туристов сворачивают лагерь и отправляются на станцию рейнджеров Rancheria Falls Trailhead для укрытия. Йен и Энн Макгилл прибывают в Йосемити около 15:00, но из-за суровой погоды их не пускают в район Хетч-Хетчи.

Воскресный Вечер

После наступления темноты четверо "Незнакомцев" из К'н'И'ани начинают штурм этого района во время ливня в поисках Брэндона Макгилла.

Утро понедельника

Прибывают обычные агенты ФБР.

Файлы об исчезновении

Цифровые копии отчетов ФБР за 1980 год об исчезновении Брэндона Макгилла доступны у агента Джейса по анонимной ссылке для обмена файлами. Они относительно безобидны, но между строк есть странные последствия.

Брэндон Ф. Макгилл исчез из района Хетч-Хетчи в Йосемити, недалеко от природного памятника под названием "Кресло дьявола", 22 июня 1980 года. Он был с родителями в отпуске.

Кресло Дьявола - это естественное каменное сооружение
из разрушенного столбчатого базальта, которое, как оказалось, треснуло и рухнуло, образовав расплывчатое "сиденье" высотой три метра и шириной два метра. Это популярная туристическая достопримечательность.

Родители Брэндона Макгилла — Иэн и Энн Макгилл, в то время 27 и 26 лет, — утверждали, что ребенок был
"прямо там с ними", когда он исчез. Было примерно 4:30 вечера.

ФБР вмешалось после того, как очевидец заявил, что видел человека в черной одежде, идущего по следу Макгиллов. Эту информацию добровольно предоставили два независимых свидетеля. Один описал мужчину как высокого и бледного. Другой описывался только как фигура в черном. Многочисленные поиски, в одном из которых участвовало более 100 человек личного состава и два вертолета, ничего не нашли.

Брэндон Макгилл был официально объявлен мертвым в 1987 году. Его родители делали все возможное, чтобы жить своей жизнью... до телефонного звонка Брэндона в субботу утром. Отец Брэндона Макгилла Иэн был ненадолго задержан в связи с обвинением в домашнем насилии в 1979 году. Это было связано с неверностью. Когда пара помирилась, его жена Энн сняла обвинения. В отчетах смотрителей парка упоминаются другие дети, исчезающие в парке при аналогичных обстоятельствах, которых там не было. Двадцать четыре ребенка исчезли
в Йосемити за последние 40 лет. В отчете давно вышедшего на пенсию смотрителя парка по имени Уолтер Эллиот упоминаются и другие странности:

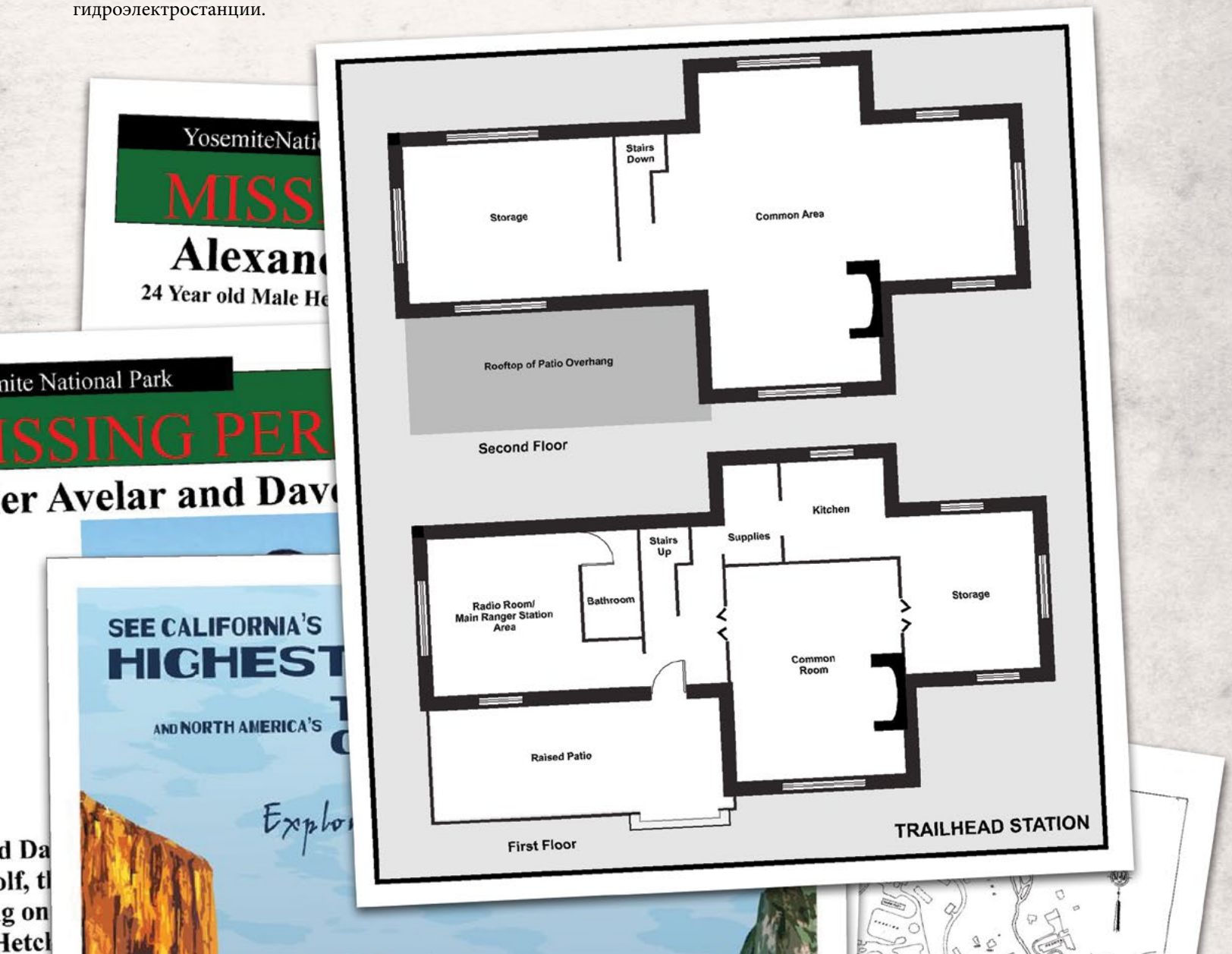
» »Плохая погода следует за исчезновениями. То же самое произошло и здесь. 23 июня огромный шквал обрушился на озеро в течение двух дней с голубого неба.
»Собаки не могли найти запаха Макгилла. Это привело многих старших рейнджеров к выводу, что мальчика не найдут.
»Когда потерянных детей находят, это часто происходит за много миль от того места, где они были потеряны. Ветераны-рейнджеры поощряли огромный радиус поиска. Часто ребенок теряет обувь или другую одежду, но его находят невредимым.
»У тех, кто выздоравливает, высокая температура, они замкнуты и дезориентированы.
»Исчезновения почти всегда происходят ближе к вечеру или в начале сумерек. (Макгилл исчез в 16:33 вечера)
»Исчезновения, как правило, происходят в районах, заросших черничником. Зона Дьявольского кресла покрыта кустами черники.

Начальная станция маршрута

Рейнджеры парка работают только на летней станции тропы Ранчерия-Фолс, расположенной чуть более чем в километре от плотины О'Шонесси на западной оконечности водохранилища Хетч-Хетчи. Станция находится менее чем в километре от кемпинга Hetch Hetchy Backpackers и примерно в полутора километрах от Кресла Дьявола.

Летом в этом районе жарко и сухо. Он перемежается множеством разновидностей деревьев: калифорнийский черный дуб, сосна пондероза, кедр-ладан и белый мех, иногда с гигантской секвойей. В этом районе есть обнаженные скалы, грязь и кустарниковые травы, которые кажутся очень пустынными, как летом. Рядом с деревьями растут небольшие кустарники: орегонский виноград, Сьерра-кофейня, крыжовник и карликовая роза. Есть большие открытые участки с низкими кустарниками, часто защищенные более крупными деревьями, защищающими от ветра. На расстоянии трудно различить человеческие силуэты.
Двухэтажная начальная станция может вместить 19 человек (в крайнем случае 40), и у нее достаточно еды и припасов на неделю. Это обширное коричневое сооружение, очевидно, построенное и перестроенное с течением времени, с усиленными снежными крышами и большой отдельно стоящей радиовышкой. Он питается от близлежащей плотины гидроэлектростанции.

На станции есть два джипа четыре на четыре, три квадроцикла и достаточно места для посадки вертолета. Он соединен по телефону и радио с главной станцией Йосемити, которая при необходимости оказывает помощь.
Большая часть работы рейнджеров заключается в том, чтобы туристы в этом районе не выходили из себя, не разжигали костры за пределами специально отведенных безопасных зон и, самое главное, не вмешивались в работу плотины О'Шонесси. Рыбалка на водохранилище разрешена, но купание - нет. Туристы считают рейнджеров помехой, и некоторые называют их "Сосновой полицией" или "Сосновыми свиньями". Рейнджеры отмахиваются от этого. Быть рейнджером Национального парка требует определенного уровня отстраненности.
На станции Трейлхед работает шесть сотрудников, один или два на станции в любой момент времени.



Туристы

Туристы в этом районе (38 из них) - это небольшое количество нормальных людей для приятного похода в Йосемити. В воскресенье утром они либо разбивают, либо собирают свои лагеря. Из-за шторма большинство находятся в плохом настроении. Они надеялись на ясное небо.

Брэндон Макгилл

Макгилл говорит и ведет себя как обычный шестилетний" мальчик, но при тщательном осмотре с помощью "поиска или "медицины" на уровне 40 % или успешного броска обнаруживаются почти невидимые шрамы, похожие на швы, пересекающие тело Макгилла причудливыми, взаимосвязанными узорами.

У него есть зеленая татуировка на задней части шеи из трех квадратов и что-то похожее на стилизованную голову барана. Агенты с археологией на уровне 40 % или выше отмечают, что это похоже на науатль (язык ацтеков), обозначающий "мальчика".

Под татуировкой обнаруживается крошечный бугорок. Если его вырезать, то предмет на его шее представляет собой маленький прозрачный кусочек кварца с золотым вкраплением в центре.

Если он ранен (включая операцию, описанную выше), Макгилл выздоравливает почти сразу благодаря своей способности к регенерации - до тех пор, пока кварцевый предмет остается у него в шее.

Если кварцевый объект удален, Макгилл, похоже, "теряет" свои способности к аппортации и регенерации и эффективно нейтрализуется как угроза.

У Макгилла необычная неприязнь к жаре. Если его подвергнуть воздействию пламени или поместить в горячую воду, у него начинается что—то вроде эпилептического припадка, и через один или два раунда эцил истак — "белая кровь" - выходит из него и пытается убежать. Это белый, почти прозрачный сгусток, который чрезвычайно быстр и подвижен. (Относитесь к этому как к оружию сеггота, описанному в книге "ВЕЩЬ В КАМЕННОМ ЛИЦЕ" на странице 352, с 1/4 статистики и урона.) Мак-Гилл может производить одну из этих вещей каждые девять часов.

Макгилл очень мало помнит о своем местонахождении. Он помнит Незнакомцев, странных людей, которые говорили без всяких голосов. Они были высокими. Очень высокий. Выше любого другого взрослого. Он помнит голубые пещеры. Он съел серую пасту, приготовленную из грибов. В голубых пещерах были и другие дети, Ева-Лин и Томас. Они были братом и сестрой. Агенты, которые выходят в Интернет, могут найти записи о двух детях, пропавших без вести в районе Йосемити с 1918 года, Эвелин и Томасе Йеветни.

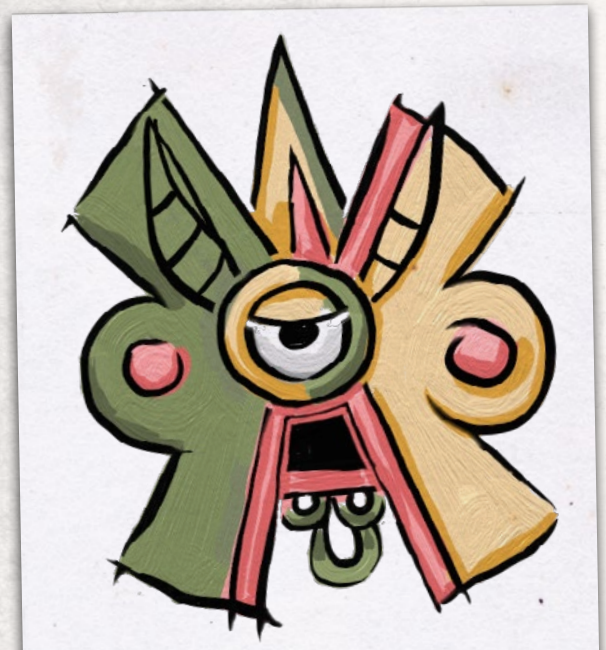
>> Park Rangers

Name	Age	Notes
Смотритель парка Дуглас Кинан	35	Отвечающий за станцию
Смотритель парка Томика Гальегос	29	Нашел Брэндона Макгилла
Смотритель парка Мария Лемей	25	Обученный медик, с первой медицинской помощью 50 %, Медициной 40 % и Фарма"40%
Смотритель парка Чарльз Николсон	24	Получаю диплом юриста по ночам и надеюсь поступить в ФБР
Смотритель парка Кристофер Девлин	22	Новобранец, который только что получил высшее образование; скаут-орел и гордится этим
Смотритель парка Наоми Бломберг	22	Новобранец, только что получивший высшее образование

>> Sample Backpackers

Name	Age	Notes
Элизабет Бингхэм-Грант	60	Парикмахер из Сан-Франциско
Джойс Васкес	40	Графический дизайнер родом из Коннектикута; она отправилась в поход со своей соседкой Элизабет Бингем Грант
Уильям Бейтс Васкес	22	Рабочий-строитель; приемный сын Джойс Васкес
Пол Холжинг	69	Юрист по охране окружающей среды из Окленда, полу-пенсионер
Лиза Джентри	31	Веб-дизайнер, в майско-декабрьском романе с Холдингом после выполнения внештатной работы в его фирме в прошлом году

Когда Макгилл спит, возникают легкие эффекты аппортации. Двери закрываются без причины, и все меняется, совсем чуть-чуть. Это трудно заметить, если только его не ищут.
Когда появляются Незнакомцы, Макгилл впадает в истерику, вызывая странные психокинетические эффекты. Радиоприемники замыкаются.
Транспортные средства не заводятся, и даже хуже. Он может наброситься со своей силой Удара, бросая вещи в Незнакомца или (если не повезет) в Агента или случайного прохожего, который просто случайно оказался на пути.
Когда он выходит из себя или по-настоящему напуган, происходят огромные события, связанные с аппортацией. Его ударная мощь наносит удар, достаточный, чтобы нанести 20%-ную атаку со смертельным исходом, поднять и уничтожить транспортное средство или разрушить часть здания.



Плотина О'Шонесси

Плотина закрыта для всех, кроме смотрителей парка. Ворота заперты и увенчаны колючей проволокой. Любой, кто попытается перелезть через него к водосбросу, должен совершить бросок "Атлетики" с-20% штрафом. В случае неудачи Агент получает урон 1D4–1 и должен сделать бросок Удачи. Если это не удается, Агент падает на 40 метров в воду ниже, получая еще 1D10 урона.
Для управления водосбросом требуется Ремесло (Механика) на 50 % или выше, или тест ИНТ на - 40%. Те, кто это делает, могут вызвать внезапное наводнение в долине настолько сильное, что оно на мгновение обрушится на станцию Трейлхед, кемпинг для туристов Hetch Hetchy и все в радиусе пяти километров. Любой, кто находится на земле, когда произойдет внезапное наводнение, должен сделать бросок легкой атлетики на -20% или бросок удачи, в зависимости от того, что
лучше всего, забраться в безопасное место. Персонаж, который терпит неудачу, уносится волнами и разбивается деревьями и обломками на 1D20 урона. Быть пойманным во время внезапного наводнения стоит 0/1D4–1 ОР из-за беспомощности. Это наводнение также влияет на К'н-И'ани и их слуг и, скорее всего, заставляет их отступать.

Лунолицые Люди

К'н-И'ани являются либо источником, либо ответвлением
человеческой расы. Где и почему мы расстались, остается неизвестным, возможно, даже им. В большинстве случаев они физически ужасны. Они чрезвычайно высоки, некоторые достигают пяти метров, и у них желто-серая кожа. У них широкие носы, высокие лбы и ярко выраженные скулы. У К'н-Яни большой широкий череп, который странно вытягивается сзади. (В древние времена некоторые племена Центральной Америки использовали банды, чтобы придать своим черепам такую форму, подражая своим повелителям К'н-Яни.) Зубы у них широкие, плоские и двухрядные. Их волосы варьируются по цвету от черного до жестковато-рыжего.
Обычно они почти голые, в простых набедренных повязках. Они носят искусно сделанные украшения из меди, золота и слюды. Немногие носят с собой что-нибудь более полезное, чем церемониальный нож.

Бегство с места (Дети Луны)

Агенты могут легко покинуть место без Макгилла, пережив только потерю ОР, описанную в РЕЗУЛЬТАТАХ на странице 349. Те, кто пытается увезти Макгилла с сайта на автомобиле, находят это более сложным, чем они себе представляли.
В плохую погоду единственная дорога из этого района — Вечнозеленая дорога — опасна и ненадежна. Езда по бездорожью, даже на полноприводном автомобиле, немедленно приводит к тому, что агенты увязают и оказываются в затруднительном положении.
Хуже того, Чужаки ждут со своими слугами, Детьми Луны. Это воскресшие останки детей, погибших в экспериментах по созданию генетического материала, необходимого К'н-Яни.
Незнакомцы приказывают одному Лунному Ребенку за другим прыгать на дорогу, как только приближается машина. Проверка" Вождения" на -20% позволяет избежать трупа ребенка, но они продолжают прибывать. Если транспортное средство движется слишком медленно, чтобы его можно было остановить, его окружают десятки Лунных Детей. Лунные дети, которые вцепились в машину, забираются наверх и пробивают себе дорогу. Водитель должен проверка "вождения" - 40% или съехать с дороги. Лунные дети быстро управляются с автомобилем, отрывая панели, расплющивая шины и получая доступ к блоку двигателя.

Регулировка темпа

Следующие примечания должны помочь Обработчику поддерживать несколько лихорадочный темп. Ощущение от операции должно быть ощущением выживания и страха. Незнакомцы не нападают непосредственно на станцию Трейлхед, опасаясь напугать Брэндона Макгилла и, в свою очередь, вызвать "вспышку" — если только Агенты не защитят Макгилла достаточно хорошо, чтобы заставить их.

Ускорьте Это

Если кажется, что операция замедляется, любой из них может увеличить интенсивность:

Увеличьте интенсивность шторма
Шторм начинается достаточно сильно, чтобы ограничить видимость пятью или десятью метрами, но всегда может быть хуже. Увеличьте интенсивность шторма, чтобы вызвать -20% для всех навыков снаружи и -40%, чтобы попытаться увидеть или поразить что-либо за пределами трех метров. Дождь и град могут обрушиться на станцию рейнджеров, а деревья могут повалиться из-за сильного ветра.

Пусть Туристы Доставляют Неприятности
Туристы - нормальные люди с нормальными заботами. У многих есть машины, припаркованные рядом с зоной для туристов, и они могут настоять на том, чтобы выйти и проверить их. Они могут жаловаться на то, что агенты Delta Green делают любое количество странных вещей, или они могут вынуть свои смартфоны, чтобы снять на видео что-нибудь интересное.

Намек на Лунных детей
Попросите туриста или рейнджера на мгновение увидеть Лунного Ребенка в окне и потерять соответствующий ОР. Следуют нормальные реакции.

Покажи Первого Незнакомца
Хуже того, пусть кто-нибудь увидит Незнакомца, либо в виде огромного силуэта на расстоянии, либо стоящего или идущего рядом с туристом, рейнджером или Агентом, который понятия не имеет, что Незнакомец там. Применяйте потери ОР как обычно.

Пусть Незнакомцы Уничтожат Транспортные Средства

Незнакомцы могут предпринять шаги, чтобы уничтожить транспортные средства на стоянке рядом с зоной для туристов, чтобы предотвратить побег. Если они это сделают, опишите громкие звуки, слышимые сквозь барабанный дождь, а также мгновенные сигналы тревоги или автомобильные сигнализации, которые почти мгновенно отключаются. Расследование показывает, что автомобили были разрушены чем-то огромным (потеря OP: 0/1D4).

Притормози

Если кажется, что операция продвигается вперед, любой из них может сосредоточить внимание на одном событии и замедлить его:

Вызвать Конфликт С Смотрителями Парка

Агенты Delta Green, которые не проявляют осторожности или начинают делать с Макгиллом странные вещи (например, удаляют его кварцевый имплантат), быстро обнаруживают, что с рейнджерами Национальных парков шутки плохи. Кина и другие допрашивают и даже угрожают агентам "Дельта Грин". Они вооружены и сделают все, чтобы защитить ребенка.

Пусть Приедут Родители Макгилла

Каким-то образом сквозь дождь родители Макгилла добираются до станции Трейлхед. Когда они видят Брэндона, их охватывает апоплексический удар от радости, каждый теряет 1/1D4 OP. С этого момента они не отходят от него ни по какой причине — если, конечно, не появится другой Брэндон!

Покажите восприимчивость Макгилла к теплу

Попросите Агентов обнаружить этзила истака — "белую кровь" — когда Макгилл реагирует на тепло. Пусть часть этого "сбежит" через порез или окровавленный нос и освободится на станции рейнджеров.

Отображение эффектов аппортации Макгилла

Пусть вещи опрокидываются, хлопают двери или люди падают, когда Брэндон поражен.

Пусть Макгилл Вспомнит

Агенты, пытающиеся заставить Макгилла рассказать, что с ним случилось, могут исполнить свое желание. Макгилл описывает свои впечатления в освещенных голубым светом пещерах К'Ньяна: его призрачные обитатели наполовину видимы, наполовину материальны. Их желания появляются в его мыслях телепатически. Их ужасные, немертвые рабы, сформированные из некогда живых человеческих существ, деформированных в причудливые формы и сохраненных живыми неизвестными способами. Их сувениры человеческой культуры от древнейших до современных. Их ужасающие эксперименты над самим молодым Макгиллом. Бессмысленное слово "ОССАДОГАВА" приходит в голову Макгиллу, когда его кормят странной серой пастой. (Это слово может звучать тревожно, как "Цатоггуа", для Агента, у которого Неестественный уровень составляет 20 % или более или который успешно прошел Неестественный тест.) Все это фильтруется через шестилетнюю систему отсчета Макгилла, останавливаясь и путаясь. Подробные сведения могут дать Агенту +1 очко в Неестественном, что обойдется Агенту в 1/14 OP за то, что он услышал это. Но это также стоит McGill 1D4 OP за запоминание. Это может потребовать, чтобы Агент преуспел в психотерапии, чтобы Макгилл не отключился в состоянии фуги.

Пусть Появится Еще Один Брэндон Макгилл

Попросите второго, голого, испуганного Макгилла появиться в дверях, замеченного в лесу или приведенного другим рейнджером. Этот Брэндон Макгилл идентичен первому Брэндону, за исключением другой метки на его шее, значение которой не поддается анализу. Те, кто видел первого Макгилла, теряют 1/1D4 OP или 1/1D10 для его родителей.

Пусть Незнакомцы Завладеют Туристами

Пусть незнакомец овладеет туристом и попытается вырубить Макгилла без сознания и вынести мальчика на улицу. Во время этого владения турист находится под влиянием Незнакомых людей, и с ним нельзя спорить. Агент, который убивает туриста, а затем обнаруживает, что он владеет, теряет 1/1D8 OP из-за насилия.

Результаты

Миссия агентов состоит в том, чтобы покончить с неестественной угрозой. Некоторые способы устранения угрозы более приемлемы — и трудны — чем другие.

Сдать Макгилла К'н-Яни

Этот ужасный исход может оказаться необходимым для спасения жизней. Если Макгилл будет предложен К'н-Яни, они немедленно прекратят насилие, заберут ребенка и исчезнут в земле. Макгилла больше никто не видел. Агенты, которые делают это, могут годами мучиться чувством вины. Каждая потеря 1/1D8 ОР.

Убийство Макгилла

Еще более ужасный исход. Если способности Макгилла будут выявлены, и он будет сочтен достаточной угрозой, агенты могут почувствовать себя вынужденными "убрать его". Убийство ребенка — даже дубликата Макгилла — наносит ужасный ущерб человеческому разуму. Каждый Агент теряет 1/1D10 ОР.

Макгилл выживает

Если Макгилл переживет инцидент и сбежит из парка, каждый Агент получит 1D4 ОР независимо от того, что еще произойдет. Каждый дубликат, который умирает в процессе, обходится Агентам в 0/1 ОР.

К'н-Яни Убиты , а Макгилл Выжил

В этом трудном исходе Агенты торжествуют и чувствуют, что их выбор оказал удивительное влияние на ситуацию. Каждый Агент получает 1D10 ОР. Каждый дубликат, который умирает в процессе, обходится Агентам в 0/1 ОР.

Сокрытие

Пока Агенты противостоят странным силам Брэндона Макгилла, Незнакомцам и всем слугам и инструментам Незнакомцев, поблизости находится дюжина рейнджеров парка и туристов. Родители Макгилла ждут, когда погода прояснится, чтобы они могли поспешить. Скоро приедет обычное ФБР. У агентов может быть много свидетелей их операции.

Если погода позволит, осторожные агенты могут избежать свидетелей, отослав туристов или уехав с Брэндоном, несмотря на опасения смотрителей парка по поводу погоды и закрытой дороги.
Большинство людей не верят в то, во что не хотят верить, и большинство случайных прохожих предпочли бы не верить в призрачных великанов. Те, кто уверен, часто боятся насмешек, с которыми они столкнутся, говоря правду. С помощью правдоподобной истории Агенты могли бы убедить свидетелей в том, что они не видели того, что думали. Возможно, Незнакомец, которого видели через штормовое полуночное окно, был не Снежным человеком, а всего лишь игрой света. Возможно, Лунные Дети, кишащие на стоянке, были дикими собаками. Возможно, та невидимая сила, которая прорвалась сквозь
наполовину видимый гигант был просто вспышкой молнии и падающим деревом. Возможно, этот выстрел был просто громом. В конце концов, все произошло так быстро.
Вы уверены, что правильно все запомнили?
Свидетели, которые придерживаются своих историй, могут попасть
в национальные новости, возможно, став объектом бесчисленных шуток. Или они могут быть опрошены сочувствующим искателем из Phenomen-X.com , наводя рьяного гражданина-журналиста на след агентов. (Например, Лидия Кусума, 20-летняя велосипедная курьерша из района залива, известная в Интернете под ником SueSueMe.)
Если станция Трейлхед и окружающие леса станут местами преступлений из-за гибели Агентов, рейнджеров, туристов или Брэндонов, у агентов будет гораздо более сложная задача. Если они придумают правдоподобный рассказ, может потребоваться Бюрократия или Закон, чтобы задержать обычное ФБР в другой день, или Судебно-медицинская экспертиза, чтобы фальсифицировать или скрыть доказательства, или убедить Кину и его рейнджеров сотрудничать. Играйте на слух. Если Агенты умны, это может быть проще. В противном случае Агенты могут столкнуться с жестким допросом.
В худшем случае обратитесь к разделу "УВОЛЬНЕНИЕ и СУДЕБНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ" на странице 80 Справочника Агента и изучите последствия. Даже если Агенты потеряют работу в правительстве или попадут в тюрьму, это означает только то, что в следующий раз, когда Программа позвонит, они будут гражданскими лицами или бывшими заключенными.

Персонажи

Каждый из них хочет чего-то другого, и все их цели расходятся с целями Агентов.

»Смотрители парка хотят защитить людей и окружающую среду, находящихся на их попечении.
»Туристы хотят насладиться парком и, когда дела пойдут плохо, сбежать невредимыми.
»Брэндон Макгилл хочет вернуться домой.
»Родители Брэндона Макгилла хотят воссоединиться со своим потерянным сыном.
»Незнакомцы хотят забрать Брэндона Макгилла обратно в свой освещенный голубым светом подземный мир.
»Существо в Каменном Лике и Лунные Дети служат воле Чужаков.

Смотрители парка

Рейнджеры национальных парков имеют высшее образование и имеют стандартную подготовку и полномочия федеральных правоохранительных органов. Рейнджеры помогают агентам, чье присутствие и действия кажутся официальными и законными. Большинство рейнджеров, если их не одолеет временное безумие, будут сражаться до смерти, чтобы защитить потерявшегося ребенка. Они носят пистолеты, ножи для выживания, перцовый баллончик (используемый в основном для отпугивания диких животных) и бронежилеты, а также имеют несколько винтовок и дробовиков в небольшом запертом оружейном складе в кабинете главного рейнджера на станции Трейлхед.

Типичный Смотритель парка

Посвященный защите общественности.
СИЛ 11 ТЕЛ 13 ЛОВ 10 ИНТ 10 ВОЛ 12 ХАР 10
ОЗ 12 ОВ 12 ОР 60 КТ 48
БРОНЯ: Легкий жилет из кевлара (Броня 3).
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Легкая атлетика 40%, Огнестрельное оружие 50%, Первая помощь 50%, Юриспруденция 30%, Навигация 50%, Поиск 40%, Выживание 50%, Плавание 40%, Рукопашный бой 50%.
АТАКИ: пистолет SIG Sauer P228 50%, урон 1D10. Дробовик Remington модели 870 50% (+20% за пределами ближнего радиуса действия, выстрел), урон 2D10. Винтовка FN M16A2 50%, урон 1D12, Бронебойность 3. Перцовый баллончик 50%, оглушает цель.
Безоружный 50%, урон 1D4–1.

Туристы

Эти обычные туристы не готовы к тому, что их ждет.

Типичный Турист

Подготовленный к природе, а не к неестественному.

СИЛ 10 ТЕЛ10 ЛОВ 10 ИНТ 10 ВОЛ 10 ХАР 10
ОЗ 10 ОВ 10 ОР 50, КТ 40
НАВЫКИ: Бдительность 30%, Навигация 25%, Выживание 30%.
АТАКИ: Безоружный 40%, урон 1D4–1. Карманный нож 30%, урон 1D4.

Брэндон Ф. Макгилл

Брэндон выглядит нормальным мальчиком 6 лет, хотя хронологически ему за 40. Если он потеряет САН, он должен сделать следующий бросок САН или отступить в состояние фуги, закрыв глаза и отключившись от ужасного мира. Его силы могут проявиться смертельным образом в этом состоянии. Его дубликаты используют ту же статистику.

Брэндон Ф. Макгилл

Преследуемый ребенок.
СИЛ 3 ТЕЛ 6 ЛОВ 8 ИНТ 7 ВОЛ 10 ХАР 10
ОЗ 5 ОВ 10 ОР 35 КТ 30
РАСТОРОЙСТВО: Фуги.
БРОНЯ: Если Макгилл знает, что на него нападают, его способности отклоняют 3 ОЗ урона за раунд.
АТАКИ: Аппортационный удар 30%, урон 2D10. Аппортация - 45%, Летальность - 20%.
ОТРИЦАНИЕ: Макгилл не осознает, что использует странные способности. Если его заставят признать свою броню, регенерацию или силу удара при аппортации, он потеряет 0/1 ОР. Если его вынудят признать свою атаку на аппортацию, он потеряет 1/1D6 ОР.
РЕГЕНЕРАЦИЯ: Макгилл восстанавливает 2 ОЗ за ход.
ПОТЕРЯ ОР: Увидеть способности Макгилла в действии стоит 0/1 ОР, или 0/1D4, чтобы увидеть, как они набрасываются на незнакомца. Быть атакованным силой Брэндона стоит 1/16 ОР.

Четверо Незнакомцев

Четверо воинов К'н-Яни огромны, молчаливы, мрачны и внушают ужас. Они не бегают, не кричат и не проявляют никакой другой тревоги или эмоциональных реакций — даже если они смертельно ранены. Они боятся открытого солнечного света, и очень яркого света достаточно, чтобы оглушить их на один раунд. Они действуют без каких-либо штрафных санкций в полной темноте.

Незнакомец

Больше, чем человек.
СИЛ 22 ТЕЛ 29 ЛОВ 11 ИНТ 19 ВОЛ 19
ОЗ. 25 ОВ 19
БРОНЯ: См. КОНТРОЛЬ ФАЗЫ и МАСШТАБА. НАВЫКИ: Бдительность 60%, Антропология (Человек) 35%, Легкая атлетика 30%, Оружие ближнего боя 50%, Плавание 45%, Рукопашный бой 45%, Неестественные 50%
АТАКИ: Проекция 55%, урон 1D6 (см. ПРОЕКЦИЮ).Церемониальный нож 50%, урон 2D6. Безоружный 45%, урон 1D10.

ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ОТВЕТВЛЕНИЕ: К'н-Яни генетически близки к человечеству, но не идентичны. Лекарства и другие химические раздражители иногда действуют, а иногда нет. Любая попытка накачать наркотиками или химически оглушить или вывести из строя К'н-Яни увенчается успехом только при Удаче.

ВНЕ ФАЗЫ: К'н-Яни проводят большую часть своей бессмертной жизни в призрачном, нематериальном состоянии. Полностью физический К'н-Яни может использовать свое действие в боевом повороте, чтобы стать нематериальным, становясь невосприимчивым к физическому вреду. Или можно стать наполовину нематериальным, но все еще способным воспринимать физические вещи. Когда К'н-Яни наполовину нематериален, любая атака, которая наносит нечетное количество урона или получает нечетное число в броске Летальности, проходит через него без вреда.

КОНТРОЛЬ МАСШТАБА: К'н-Яни могут разбирать свою физическую форму и заставлять ее расти или уменьшаться по желанию, поглощая близлежащую материю или изгоняя ее. Находясь на поверхности, К'н-яни часто достигают пяти и более метров в высоту. К'н-Яни такого большого размера трудно ранить: неудачный бросок Летальности не уничтожает его, но наносит урон ОЗ, равный рейтингу летальности. Под Землей они принимают человеческие размеры, с половиной перечисленных СИЛ, ТЕЛ и ОЗ, и наносят только 1D4–1 невооруженный урон. Вытесняющая масса вызывает сине-белый яркий свет, который виден на больших расстояниях.

МАТЬ-ЗЕМЛЯ: К'н-Яни, прикасающийся к земле голой кожей, может мгновенно исчезнуть и вернуться в свое подземное царство.

ТРАНСПОРТИРОВКА: К'н-Яни может проходить через физические препятствия, как если бы их там не было; один шаг переносит объект на "другую сторону" предмета, независимо от расстояния. Любой, кого они удерживают, также транспортируется (и страдает от потери 0/1 ОР).

ПРОЕКЦИЯ, ОБЛАДАНИЕ ИЛИ СТИРАНИЕ: К'н-Яни могут перемещать объекты, обладать людьми или удалять себя из восприятия человека. Каждая попытка использования одной из этих полномочий стоит 3 ОВ.

Проекция позволяет К'н-Яни толкать предметы тупым предметом на расстоянии около 10 м. Это наносит урон 1D6, примерно равный силе удара толстой дубиной.

Одержимость - это ментальный натиск любого человека , находящегося в поле зрения. Цель получает бросок ОР в защите. На
в случае успеха цель теряет 1 ОР и чувствует присутствие инопланетянина. В случае неудачи цель теряет 1/1D6 ОР, и К'н-Яни находится в сознании цели. В течение одного хода обладающий К'н-Яни может видеть, слышать и чувствовать, что делает цель, а также может чувствовать и понимать мысли и недавние воспоминания цели. Цель может чувствовать, чувствовать и ничего не делать. Оказавшись внутри, К'н-Яни может заставить цель совершить любое действие по выбору владельца, включая самоубийство или убийство. Тогда одержимость заканчивается. Обычные потери ОР применяются, когда цель осознает, что ею овладели, и осознает, что он или она сделали.

Стирание приводит к тому, что цель не видит К'н И'ани или последствия их присутствия. Он работает только на одной цели за раз. Цель получает бросок ОР. В случае неудачи К'н-Яни полностью исчезает и остается невидимым для цели. К'н-Яни может стоять прямо перед целью, рыться в вещах цели или даже атаковать цель и оставаться незамеченным.

КАМЕННОЕ ЛИЦО: К'н-И'ани используют это только в крайнем случае. У каждого незнакомца есть такой. Это сконструированное оружие сегготов, которое будет существовать в верхнем мире всего несколько минут, прежде чем самоуничтожится в вышедшей из-под контроля биологической петле обратной связи. Похоже, это кусок белой слоновой кости размером с человеческий кулак, вырезанный с неясными мезоамериканскими узорами: стилизованное лицо К'н-Яни.

ПОТЕРЯ ОР: 0/1D4.

То, что на Каменном лице

Предмет в камне, похожем на слоновую кость, - оружие сеггота. Один раз брошенный — это действие, но не бросок — он вылупляется в конце хода. В конце второго поворота он становится размером с небольшую собаку. В конце третьего он становится размером с человека. В конце четвертого он становится полноразмерным, размером с автомобиль эконом-класса. Это масса жилистых мышц и плоти с глазами, похожими на серебряные доллары. Через 1D4 минуты эта штука распадается на грязную лужу летучих химических веществ. Он не нападает на К'н-Яни или Брэндона Макгилла.

Нечто в каменном лице

Оружие сеггота.
СИЛ 30 ТЕЛ 50 ЛОВ 10 ИНТ 4 ВОЛ 8
ОЗ .40 ОВ 8
БРОНЯ: 5.
НАВЫКИ: Бдительность 50%.
АТАКИ: Захват 30%, урон 1D6.
Сокрушение 25%, урон 1D10+2.

СОКРУШЕНИЕ: Оружие сеггота может использовать свою сокрушительную атаку только на цель, которую оно уже захватило. Если атака сокрушения успешна, она наносит урон один раз, а затем выплевывает цель обратно. Если атака сокрушения завершается неудачей, цель остается захваченной.

ЗАХВАТ: Если оружие сеггота успешно захватывает цель, жертва получает урон 1D6 от сжатия и ожога странными химическими веществами и оказывается прижатой. Цель должна избежать булавки, чтобы вырваться на свободу. В каждом последующем ходе оружие сеггота может предпринять еще одну атаку захвата, чтобы нанести на 1D6 больше урона. Если это не удается, цель не получает никакого вреда, но остается захваченной.

ПОТЕРЯ ОР: 1/1D8.

Лунные Дети

Вблизи от Лунных детей разит запахом корицы и хлорки. Их кожа бледная и иссохшая. Их глаза - запавшие, заполненные катарактой шары. Они явно мертвы.

Лунные Дети

Неудачная попытка.
СИЛ 9 ТЕЛ 12 ЛОВ 10 ИНТ н/д ВОЛ 1
ОЩ. 11 ОВ 1
БРОНЯ: 2 очка неестественной прочности.
АТАКИ: Сцепление 30%, урон 1.
Укус 45% (только если цепляется за жертву), урон 1D4−1.

ЦЕПЛЯЙТЕСЬ: Лунные Дети хватаются и кусаются. Прикрепленный к цели, он не освобождается до тех пор, пока не получит 8 или более единиц урона, или пока цель не сбежит (как будто ее прижали). Наличие Лунного Ребенка, прикрепленного к Агенту, уменьшает использование всех навыков на -20% или -40% для двух или более.

НИКАКОЙ БОЛИ: Лунные Дети нападают, даже если ранены так сильно, что атаки должны быть невозможны. Сломанные конечности и искалеченные тела не замедляют их. При 0 ОЗ Лунный Ребенок падает, слишком поврежденный, чтобы функционировать.

ПОТЕРЯ ОР: 1/1D6.

НПС и животные

Дельта Грин была построена на основе десятилетних правил, основанных на процентилях. Существуют сотни книг по играм, которые могут предоставить персонажей, монстров и правила для расширения вашей игры. Вот несколько основных вещей, которые помогут вам начать.

Генерирование Персонажей

Большинству NPC не требуется много деталей, кроме понимания их интересов и одной или двух вещей, которые отличают их друг от друга. Их можно обрабатывать как "геометрические" символы. Типичный неигровой персонаж имеет средние баллы по большинству характеристик и базовые оценки по большинству навыков. Характеристики и навыки могут быть выше, если они особенно важны для профессии персонажа. См. ОБЩИЕ NPC на странице 354 для справки.

Животные

Характеристики этих животных может быть полезной отправной точкой для создания новых, неестественных сущностей.
Животное делает только один бросок атаки за ход, если в его описании не указано иное.
В отличие от неестественных монстров, большинство животных убегают от огнестрельного оружия, если их не загнать в угол, не разозлить или специально не обучить.

ОПИНТ: Характеристики для животных

Животные не ограничены узким диапазоном статистических показателей человечества. Например, у пумы может быть ОРВ 19, у слона СИЛ - 35, а у большой белой акулы ТЕЛ - 25. Как правило, ничто земное на Земле не имеет показателя, превышающего 100. Никакое такое ограничение не распространяется на неестественные сущности.

Черный Медведь

Для более крупного медведя, такого как гризли, добавьте 1D6 СИЛ.
СИЛ.23 ТЕЛ 16 ЛОВ 10 ВОЛ 10
ОЗ.20 ОВ 10
БРОНЯ: 4 очка меха и толстая шкура.
НАВЫКИ: Бдительность 70%.
АТАКИ: Укус 30%, урон 2D8.
Когти 50%, урон 2D6 и удержание (см. УДЕРЖАНИЕ). УДЕРЖАНИЕ: атака когтем, которая выбрасывает нечетное число для нанесения урона, также фиксирует цель.

Боров

СИЛ 12 ТЕЛ 13 ЛОВ 7 ВОЛ 7 ОЗ 13 ОВ 7
БРОНЯ: 3 очка толстой шкуры.
НАВЫКИ: Бдительность 50%.
АТАКИ: Бодать 30%, урон 1D8.

Пума

Для более крупной кошки, такой как самец африканского льва или бенгальского тигра, добавьте 1D6 СИЛ. Кошки всех видов, включая домашних кошек, остро чувствительны к присутствию неестественного.
СИЛ .17 ТЕЛ 14 ЛОВ 18 ВОЛ 10
ОЗ .16 ОВ 10
БРОНЯ: 2 очка мышц и толстая шкура.
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Легкая атлетика 80%, Скрытность 80%.
АТАКИ: Когти или укус 50%, урон 1D10.

Крокодил

СИЛ 25 ТЕЛ 20 ЛОВ 8 ВОЛ 10
ОЩ 23 ОВ 10
БРОНЯ: 5 очков чешуйчатой шкуры.
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Скрытность 60%, Плавание 70%.
АТАКИ: Укус 50%, урон 3D6 и удержание (см. УДЕРЖАНИЕ). УДЕРЖАНИЕ: атака укусом, которая выбрасывает нечетное число для нанесения урона, также фиксирует цель. Крокодилы иногда утаскивают захваченную добычу в близлежащую воду, чтобы утопить или истечь кровью.

> Рядовой НПС

Тип NPC	Значение общих характеристик	Значение важных характеристик	Значение общих навыков	Значение важных навыков
Ребенок	5	7	Нет выше10%	20%
Юноша	7	9	Нет выше 30%	30%
Новичок	10	12	Базовый	40%
Обычный	10	12	Базовый	50%
Эксперт	10	14	Базовый	60%

> Примеры НПС

Примеры НПС	Важные хар.	Важные навыки
Академическ(гуманитарные науки)	ИНТ	Антропология, Археология, Иностранный язык, Оккульт.
Художник, автор или музыкант	ИНТ, ВОЛ или ХАР	Искусство (выберите одно), Убеждение, любые два других
Бюрократ	ИНТ	Бухгалтерский учет, Бюрократия, Закон, Убеждение
Компьютерный эксперт	ИНТ	Информатика, Ремесло (электроника), Ремесло (микроэлектроника), SIGINT
Лидер культа	ВОЛ,ХАР	HUMINT, Оккультный, Убеждение
Федеральный агент или полицейский детектив	ТЕЛ,ИНТ	Бдительность, Криминология, Огнестрельное оружие, HUMINT, Убеждение, Рукопашный бой
Пожарный	СИЛ,ТЕЛ	Бдительность, Легкая Атлетика, Взрывчатка, Первая Помощь, Тяжелая Техника
Гангстер	СИЛ	Бдительность, Вождение, Огнестрельное Оружие, Оружие Ближнего Боя, Рукопашный бой
Журналист	ИНТ,ХАР	Искусство (Журналистика), Бюрократия, HUMINT, Убеждение
Рабочий	СИЛ	Ремесло (выберите одно), Вождение, Тяжелая техника
Юрист	ИНТ,ХАР	Бюрократия, HUMINT, Закон, Убеждение
Медсестра или фельдшер	ИНТ	Бдительность, Первая помощь, ГУМИНТ, Фарма, Поиск
Офисный работник или студент	ИНТ	Выберите любые три
Врач или коронер	ИНТ	Первая медицинская помощь, Криминалистика, Медицина, Фармацевтика, Наука (Биология), Хирургия
Пилот	ЛОВ,ИНТ	Бдительность, Ремесло(выберите 1), Навигация, Пилот (выберите 1)
Офицер полиции	СИЛ,ТЕЛ	Бдительность, Вождение, Огнестрельное оружие, HUMINT, Убеждение, Рукопашный бой
Психотерапевт или социальный работник	ИНТ	Бюрократия, HUMINT, Убеждение, Психотерапия
Ученый	ИНТ	Бюрократия, Наука (выберите любые три)
Солдат	ТЕЛ	Бдительность, Легкая атлетика, Огнестрельное оружие, любые два других
Специальный оператор или член команды полицейского спецназа	СИЛ,ТЕЛ	Бдительность, Легкая атлетика, Огнестрельное оружие, Тяжелое Оружие, Оружие Ближнего боя, Военная наука, Плавание, Рукопашный бой
Терорист	ТЕЛ	Бдительность, Легкая атлетика, Взрывчатка, Огнестрельное оружие, Убеждение

Собака или Волк

Сторожевые собаки пользуются огромной популярностью у полиции и спецназа. Собаки, обученные полиции, могут использовать свой навык отслеживания по запаху, чтобы идентифицировать такие вещи, как взрывчатые вещества или наркотики по запаху. Они также обучены удерживать цель — сбивать ее с ног и угрожающе нависать — и кусать только по приказу или если цель сопротивляется. У более мелкой собаки более низкие СИЛ и ТЕЛ. Волки и собаки остро чувствительны к присутствию неестественного.

СИЛ 12 ТЕЛ 13 ЛОВ 13 ВОЛ 10
ОЗ. 13 ОВ 10
БРОНЯ: 1 единица меха и толстой кожи.
НАВЫКИ: Бдительность 70%, Отслеживание по запаху 80%.
АТАКИ: Укус 30%, урон 1D6.
Сбить 50%, специальный урон (см. СБИТЬ).
СБИТЬ С НОГ: Если эта атака поражает, собака пытается выполнить противоположный тест СИЛ×5 против цели. Если собаке это удается, цель падает ничком.

Слон

СИЛ 60 ТЕЛ 30 ЛОВ 10 ВОЛ 12
ОЗ .45 ОВ 12
БРОНЯ: 8 очков толстой шкуры.
НАВЫКИ: Бдительность 80%.
АТАКИ: Топать и топтать 40%, Летальность 25%. Хобот 50%, особый урон (см. СТВОЛ).
Удар Бивнем 50%, Летальность 20%, Бронебойность 3.
ОГРОМНЫЙ: Не бросайте на Летальность против слона; он просто получает урон ОЗ, равный рейтингу летальности.
ХОБОТ: Успешная атака хобота фиксирует цель.

Горилла

СИЛ.22 ТЕЛ 17 ЛОВ 10 ВОЛ 10
ОЗ. 20 ОВ 10
БРОНЯ: 2 очка толстой кожи.
НАВЫКИ: Бдительность 40%, Скрытность 70%.
АТАКИ: Захват 50%, особый урон (см. ЗАХВАТ). Разорвать прижатую цель 70%, Летальность 15%.
Укус 50%, урон 1D10, Пробивание брони 3.
ЗАХВАТ: Успешная атака захвата фиксирует цель.

Лошадь

СИЛ .28 ТЕЛ 13 ЛОВ 10 ВОЛ 10
ОЗ. 21 ОВ 10
БРОНЯ: Отсутствует.
НАВЫКИ: Бдительность 50%, Уклонение 40%.
АТАКИ: Укус или удар ногой 20%, урон 1D6.
Растоптать 30%, смертельный урон 15% (см. РАСТОПТАТЬ).
ТОПТАТЬ: Лошадь может топтать только ту цель, которая уже лежит на земле.

Носорог

Этот шаблон может заменить бегемота, добавив 1D6 СИЛ и навык плавания 50%.

СИЛ 40 ТЕЛ 25 ЛОВ 7 ВОЛ 10
ОЗ 33 ОВ 10
БРОНЯ: 10 единиц мышц и толстая шкура.
НАВЫКИ: Бдительность 60%.
АТАКИ: Забодать или растоптать 50%, смертельный урон 20%. Заряд 50%, смертельный урон 30% (см. РАЗГОН).
РАЗГОН: Для разгона носорогу требуется около 10 метров бегового пространства.
ОГРОМНЫЙ: Не бросайтесь на Смертельность против носорога; он просто получает урон ОЗ, равный рейтингу летальности.

Акула

Это особенно крупный хищник, такой как большая белая. Для более мелких видов уменьшите СИЛ и ТЕЛ.

СИЛ .25 ТЕЛ 23 ЛОВ 10 ВОЛ 10
ОЗ 24 ОВ 10
БРОНЯ: 5 очков прочной кожи.
НАВЫКИ: Бдительность 90%, Скрытность 90%, Плавание 100%.
АТАКИ: Укус 70%, Летальность 10%, Пробивание брони 5.

Змея, Удав

СИЛ .23 ТЕЛ 17 ЛОВ 13 ВОЛ 10
ОЗ .20 ОВ 10
БРОНЯ: 2 очка толстой чешуи.
НАВЫКИ: Бдительность 70%, Подъем 80%, Скрытность
90 %, Плаванье 50 %.
АТАКИ: Укус 60%, урон 1D10 (см. УКУС). Сужение 50%, урон 2D6 (см. СУЖЕНИЕ).
УКУС: Успешный укус фиксирует цель.
СЖИМАТЬ: Удав должен прижать цель, чтобы сжать ее. Цель, которая подверглась успешной атаке на сжатие, получает штраф в размере -20% от всех попыток дальнейшего побега.

Змея, Ядовитая

СИЛ 5 ТЕЛ 5 ЛОВ 10 ВОЛ 5
ОЗ. 5 ОВ 5
БРОНЯ: Отсутствует.
НАВЫКИ: Бдительность 60%, Лазание 50%, Уклонение 50%, Скрытность 90%, Плавание 50%.
АТАКИ: Укус 70%, урон 1 плюс яд (см. ЯД).
ЯД: Атака укуса, которая выбрасывает нечетное число, впрыскивает яд со скоростью 1D6 часов и летальностью 10%.

Кальмар, Гигантский

СИЛ .23 ТЕЛ 15 ЛОВ 19 ВОЛ 10
ОЗ .19 ОВ 10
БРОНЯ: 2 очка скользкой шкуры.
НАВЫКИ: Скрытность 70%, Плавание 100%.
АТАКИ: Захват 50%, особый урон (см. ЗАХВАТ). Укус 50%, урон 2D6, Пробивание брони 3.
ЗАХВАТ: Успешная атака захвата фиксирует цель. Если кальмар поражает закрепленную цель другой атакой захвата, цель получает 2D6 урона от строительства.

Рой вредителей

Мелкие вредители, такие как крысы, летучие мыши и пауки, как правило, не заслуживают статистики, но они могут быть смертельными переносчиками болезней или ядов. Как правило, Агент может избежать инфекции или отравления с помощью броска удачи или, возможно, теста на легкую атлетику, уклонение или плавание, чтобы добраться до безопасного места.
Угроза зависит от роя.
ЛЕТУЧИЕ МЫШИ ИЛИ КРЫСЫ: болезнь (бешенство).
ЯДОВИТЫЕ ПАУКИ ИЛИ НАСЕКОМЫЕ: яд (эквивалент яда паука; см. ОБРАЗЦЫ ЯДОВ на стр.61 Руководства агента).
МЕДУЗЫ ИЛИ ПОРТУГАЛЬСКИЕ КОРАБЛИКИ: яд, наносящий урон 1D6 (уменьшенный вдвое при успешном тесте ТЕЛ×5, но удвоенный, если тест ТЕЛ- ПРОВАЛ).

> Бешенство

Симптомы вируса бешенства появляются через 2D6 недель после передачи. До этого его можно вылечить вакцинацией. После появления симптомов жертва страдает от последствий Скорости и повреждений, и вакцинация бесполезна.

Заболевание	Маршрут	Скорость	Штраф Теста ТЕЛ	Урон	Симптомы	Лечение
Бешенство	Укуси, потом 1D12 недель инкубации	1D6 дней	–40	2D6	Лихорадка, головная боль, спутанность сознания, бред, гидрофобия	Вакцинация до появления симптомов

Recommended Media

Aronofsky, Darren (director). *Pi.* Santa Monica: Lionsgate Films, 1998.

Barron, Laird. *The Beautiful Thing That Awaits Us All.* San Francisco: Night Shade Books, 2014.

Campbell, Ramsey. *Cold Print.* New York: Tom Doherty Associates, 1987.

Carpenter, John (director). *The Thing.* New York: Universal Pictures, 1982.

Cook, Nick. *The Hunt for Zero Point.* New York: Broadway Books, 2002.

Flanagan, Mike (director). *Absentia.* Toronto: Phase 4 Films, 2011.

Goodfellow, Cody. *Radiant Dawn* and *Ravenous Dusk.* Seattle: Perilous Press, 2000 and 2002.

Harms, Daniel. *Cthulhu Mythos Encyclopedia.* Lake Orion, Michigan: Elder Sign Press, 2008.

Howard, Robert E. *Cthulhu: The Mythos and Kindred Horrors.* Wake Forest, North Carolina: Baen Books, 1987.

Howe, Linda Moulton. *An Alien Harvest.* Albuquerque: Linda Moulton Howe Productions, 1989.

Keel, John. *The Mothman Prophecies.* New York: Tor Books (reprint edition), 2013.

Ligotti, Thomas. *The Nightmare Factory.* New York: Carroll & Graf, 1996.

Lockhart, Ross E. (editor). *The Book of Cthulhu* and *The Book of Cthulhu II.* San Francisco: Night Shade Books, 2011 and 2012.

Lockhart, Ross E. and Justin Steele (editors). *The Children of Old Leech.* Petaluma, California: Word Horde, 2014.

Lovecraft, H.P. *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories.* London: Penguin Classics, 1999.

Lovecraft, H.P. *The Dreams in the Witch-House and Other Weird Stories.* London: Penguin Classics, 2004.

Lovecraft, H.P. *The Thing on the Doorstep and Other Weird Stories.* London: Penguin Classics, 2001.

Lovecraft, H.P. and divers hands. *Tales of the Cthulhu Mythos.* Sauk City, Wisconsin: Arkham House, 1990.

Pellington, Mark (director). *The Mothman Prophecies.* Culver City, California: Screen Gems, 2002.

Powers, Tim. *Declare.* New York: HarperCollins, 2001.

Stross, Charles. *The Atrocity Archives.* New York: The Penguin Group (USA), 2004.

True Detective, season one. New York: Home Box Office (HBO), 2014.

The Unspeakable Oath. Seattle: Pagan Publishing, 1990–2001; Chelsea, Alabama: Arc Dream Publishing, 2010–present.

Villeneuve, Denis (director). *Sicario.* Santa Monica: Lionsgate Films, 2015.

Wheatley, Ben (director). *Kill List.* New York: IFC Films, 2011.

The X-Files. Los Angeles: Fox Broadcasting Company, 1993.

Other Delta Green books are available from Arc Dream Publishing, Armitage House, Pagan Publishing, and Pelgrane Press:

Delta Green, 1997.
Delta Green: Agent's Handbook, 2016.
Delta Green: Alien Intelligence, 1998.
Delta Green: Countdown, 1999.
Delta Green: Dark Theatres, 2001.
Delta Green: Denied to the Enemy, 2003.
Delta Green: Extraordinary Renditions, 2015.
Delta Green: Extremophilia, 2017.
Delta Green: Eyes Only, 2008.
Delta Green: Kali Ghati, 2016.
Delta Green: Music From a Darkened Room, 2017.
Delta Green: Need to Know, 2016.
Delta Green: Observer Effect, 2016.
Delta Green: The Rules of Engagement, 2000.
Delta Green: The Star Chamber, 2016.
Delta Green: Strange Authorities, 2012.
Delta Green: Tales From Failed Anatomies, 2014.
Delta Green: Targets of Opportunity, 2010.
Delta Green: Through a Glass, Darkly, 2012.
The Fall of Delta Green, 2018.

Index

a-Abhi 102, 237
a-Abhi Block 102
Aaron, Agent *See* Emil Furst
abominable snowmen *See* Metoh-Kangmi
Acéphale icon 249
Adam, Agent *See* Matthew Carpenter *See also* Gavin Ross
Agdesh, Emir 87, 98
Agua Verde, Nicaragua 25
Ahnenerbe 27, 32, 35
ai-apa 230
Akephaloi *See* Y'golonac
Al Azif (book) 154, 155
Alalu *See* Cthulhu
al-Hazred, Abd 72, 155, 232, 233
alien intelligences 96, 137, 146, 188–232
Allen, Zadok 18
Alphonse, Agent *See* Joseph Camp *See also* Donald Poe
Alzis, Stephen/Pariah 54, 57, 58, 63, 71, 72, 80, 81, 87, 98, 314
Anchongxiang, China 26
Ancile, Inc. 124, 295
Andrea, Agent *See* April Pleasant Crumpton
Angka 62, 66
Angleton, James 294
Antarctica 24, 25, 31, 40, 53, 79, 219
Anton, Agent *See* Chun-te Wu
Anzique tribe 44
Arizona naval station 22, 24
Arnold, Thomas 39
artifacts and alien science 143–145
Astarte *See* Shub-Niggurath
Atlantis 152, 219
Austin, Gilbert 102
Azathoth 44, 76, 103, 126, 142, 156, 162, 163, 187, 205, 230, 233–234, 237, 242, 244, 284
Azathoth and Other Horrors (book) 154, 156, 311
Baalberith 144
Balfour, Charles 64
Barris, Franklyn 26
Belial *See* Robert Hubert
Bell, Eustis 86, 89, 95, 270, 280, 293
Belmont, Keith 52
Bernard, Agent *See* Curtis McRay
Beyond-One *See* Yog-Sothoth
bhole-worms 76
bigfoot 51, 325
biomarker A, 274
Bishop, Z.L. 55
Bitterich, Olaf 42, 57, 91,
Black Buddha 308
Black Chamber 17, 19–22, 54
Black Cod Island 19, 129, 145, 147
Black Dragon Society/Kokuryūkai 37
Black Goat of the Woods With a Thousand Young *See* Shub-Niggurath
Black Ocean Society/Gen'yōsha 35, 37, 39, 60
Black Man *See* Dark Man
Black Pharaoh 153, 160, 242
Black Tuesday *See* Wall Street Crash
Blemmyes *See* Y'golonac
Blue Team, USAF 53
BLUEBLOOD 73
Book of Azathoth (book) 233
Book of Dagon (book) 19, 21, 22, 54, 55, 154, 156
Book of Eibon (book) 161, 183, 247
Bornless One *See* Y'golonac
Bostick, Charlie 89, 287–288
Brasseur, Engvald 131
Brichester, England 68, 69, 153, 239, 241
Bright, Alvin 68
Bromley, Wilbur 68
Bronk, Detley 49
Brown, Townsend 41, 52
Brunne, Arthur 95
The Bucket 6, 48, 49, 52, 53, 57, 68
Bush, George H.W. 94
Bush, George W. 94
Bush, Vannevar 31, 52
Byatis 151, 235, 237
Camp, Joseph/Agent Alphonse 34, 49, 59, 63, 73, 77, 79, 81, 86, 88, 160, 276, 277, 282, 299, 300, 301, 305, 309, 310, 314, 316, 317; grimoire 154, 160, 311
Campaigns: The Acquisition War 36; Cold War 51; Cowboy Years 70; Crucible 33; Fate 71; MAJESTIC, 47
Cap de la Hague, France 29, 30, 35, 38
Capone, Al 21
Carcosa 56, 108–110, 160, 161, 230
Carpenter, Matthew/Agent Adam 282; Delta Green files 154, 161, 311
Carter, Randolph 72, 102, 103
Cayce, Edgar 76
Cipher Bureau 19
Ch-em ch'og *See* Y'golonac
Chalmers, Amanda 27–28
Charlotte, Agent *See* Edna Knotts
Cheney, Dick 94, 95, 99
Chimagua, Lake 92, 239
Chimbote species 35
China: espionage 26
Chinnamasta *See* Y'golonac
Cho Chu-tsao 82, 84–85, 88, 93, 99, 104, 111, 116
Chorazin, New York 26
Churchill, Winston 28
Cimmeria 152, 153
Clinton, Bill 73, 94
Club Apocalypse 65, 80, 99, 113
Clulu *See* Cthulhu
Coatlicue *See* Shub-Niggurath
Cobb, Emmett 64
Codex Borgia (book) 232
Coffey, Robert 270
colours out of space 11, 188–189, 252
Coluinn gun Cheann *See* Y'golonac
Comte d'Erlette, Francois-Honore Balfour 157
Connelly, Joseph M. 41
Construct, the 78, 149, 201, 202, 320
Cook, Martin 32–33, 34, 35, 37, 46, 50, 54, 59, 60, 64, 157
The Cookbook, Grey treatise 69, 73, 94
Coolidge, Calvin 16
Cornwall, David 27, 39, 45
Correll, Victor 108
Cosmic Experience Acid Test 64
Courtis, Stephen 46, 52, 53, 289
The Courtis Paper (book) 46, 154, 157, 289
creating a campaign 330–331
creating an operation 332–337
creating new hypergeometrical effects 167–171
creating your own unnatural threats 252–255
Criss, Curtiss 62
Crumpton, April Pleasant/Agent Andrea 79, 104, 282–284
Cthulhu 19, 26, 29, 72, 106, 121, 142, 144, 145, 151, 152, 153, 156, 172, 182, 187, 191, 194, 215, 223–224, 230, 232, 234–236, 237, 247, 248, 252, 330,
Cultes des Goules (book) 154, 157
Cults: Azathoth 233; Bast 144; Brotherhood of the Ocean 29; Cthulhu 26, 72, 106, 121, 144, 215, 232, 235, 330; Disciples of the Worm 124, 129, 131, 322; Dorian Grey Society 128; Enolsis 80; Esoteric Order of Dagon 17, 19, 24, 25, 29, 106, 147, 160; Exalted Circle 106, 128, 129, 131, 133, 147–148; Ghatanothoa 103, 215, 236; Glaaki 162–163, 239; Kheshthogha 207, 244; Leng corpse-eaters 103; Mauti 64; Mule'le', 64; Nava Prayasa 128, 129; Salem witch-cult 243; Shub-Niggurath 65, 105, 179, 244; Skoptsi 105, 322; Stalin ("Great Provider") 29, 149; Starry Wisdom 242; Thuggee 39, 45; Transcendence 93, 126, 127, 128, 133, 147, 148, 233, 242, 322; Tsathoggua 110, 247; Y'golonac 248; Yig 250
Curwen, Joseph 251
Cybele *See* Shub-Niggurath
Cyrus, Agent *See* Curtis McRay
Dagon, Father 23, 38, 60, 148, 156, 160, 187, 223, 235, 237
Damballah 250
Danforth, Thomas 102
Daoloth 237
Dark Man 170, 184, 231
Darren, Agent *See* Forrest James
Dauthsnamjansboka (book) 41, 154, 155
de Zamacona y Nuñez, Pánfilio 55, 102,
Dean, Lester 25
Deep Ones 16, 18, 19–20, 22, 23, 24, 27, 29, 30, 31, 33, 38, 44, 46, 55, 106, 146, 147, 148, 151, 152, 156, 157, 159, 172, 175, 191–195, 221, 223, 235, 237, 252, 276, 277, 278, 318, 321–322, 325, 332; Claude 30; Greater Deep Ones 20, 23, 191–193; Henri 31; hybrid Deep Ones 17, 19–23, 49, 70, 147, 148, 192, 193–194, 273, 277, 322; Lesser Deep Ones 191, 192, 193–194, 252
Deep Ones Nicaragua colony 17, 18, 22, 25
Deep Ones Philippines colony 22, 24
Deep Ones reproductive element 19, 193, 195
Dekker, Mogens 148
Delta Green: Antarctica raid 53; Belgian Congo raid 35, 40; Cambodia operation

16; Cap de la Hague raid 35, 38; Executive Committee 58, 59–60, 67; Innsmouth raid 16, 17, 18, 19, 20, 21, 33, 35, 54, 70, 145, 147, 148, 156, 159, 235, 321, 323, 330; origin 16–18; war with MAJESTIC, 79
Delta Green: The Outlaws 8–9, 11, 12, 84, 85, 97, 100, 101, 104, 105, 107, 108, 111, 115, 125, 129, 131, 132, 137, 138, 139, 142, 258, 264, 274, 279, 282, 283, 284, 296, 299–325; agents 300–301; and other groups 302; and the Program 302–303; asking A-Cell 307–308; defection 142, 303; facilities 299, Friendlies 299, 300, 301; goals and beliefs 299; operations 303–305; organizational structure 299–300; recruitment 306–307
Delta Green: The Program 8, 9, 11, 12, 16, 69, 84, 85, 93, 96–97, 99, 100, 101, 104, 106, 111, 115, 117, 125, 129, 131, 132, 133, 135, 137, 138, 139, 142, 153, 195, 247, 258–298, 299, 300, 301, 302–303, 308, 309, 310, 311, 313, 314, 316, 317, 318, 319, 320, 321–324, 340, 341, 342, 349; agents 261–263; The Director 88, 89, 133, 137, 260, 261, 265, 271, 276–278, 279, 281, 286, 289, 293, 294, 295, 302, 324; facilities 259–260; foreign operations 269–271; goals and beliefs 259; operations 265–269; organizational structure 260–261; recruitment 264–265; Research 272–273; Security 271–272; specialists 262–263
Delta Green special access program *See* Delta Green: The Program
DeMonte clan of ghouls 105, 107, 129, 148–149, 296, 322
Derby, Edward Pickman 156
Derringer, James 125, 319–321
Devil's Reef 18, 19, 20, 21, 24, 61
Dho-Hna 61, 62
dog-headed men 58
Donnerschlag 39, 60
Donovan, William J. "Wild Bill" 32, 33, 34, 39, 40
Drake, John 296
dreamlands 56
du Nord, Gaspard 161
Dunwich 198, 251
Dunwoody-Smith, Sheridan 82
Durga *See* Shub-Niggurath
Dust of the Thresholds 160, 172, 178, 311,
Dweller in Darkness *See* Nyogtha
Dyer, William 24, 102, 103, 232, 233, 251
Dza-nGar Phan, U-Tsang Plateau, Tibet 57
Eihort 237
Einstein, Albert 28, 34, 56
Eisenbein, Wilhelm 39
Eisenhower, Dwight 53, 54, 59
Elder Sign (artifact) 178
Elder Thing City, Kadath 102
Elder Things 24, 102, 146, 151, 152, 158, 191, 196–197, 221, 223, 251, 252
Eldridge (ship) 40, 41, 42, 52, 64, 125, 126, 276, 281, 289
Eltdown Shards 154, 158
Emerson, Grant 78, 318–319; files 154, 158, 319
Enlil *See* Itla-shua
Esoteric Order of Dagon *See* Cults
La Estancia, Brazil 45, 90
Evers, Abdullah 64
Ewaipanoma *See* Y'golonac
extradimensional intelligences 149–150
Faber, C. Philippus 161
Fairfield, Reginald 58, 59, 67, 73, 79, 88, 277, 282, 308, 309, 310,
The Fate 54, 57, 65, 71, 80, 87, 92, 98, 129, 242, 314, 322,
feasters from the stars 197–198
Fécamp, France 39, 60
Federal Bureau of Investigation (FBI) 8, 13, 71, 84, 93, 104, 127, 138, 139, 158, 161, 260, 261, 262, 263, 265, 267, 268, 269, 278, 279, 282, 296, 297, 301, 304, 308, 314, 315, 316, 319, 333, 340, 342, 343, 345, 349
Fenton, Giles 76
Fisherman's God 237
Five Watchers 223
Forrestal, James 52
Frank, Gunter 45, 57, 91, 136, 159; research notes 136, 154, 159, 311
Friedrich II/ Frederick the Great 32, 42
Freis, Daniel 54, 55, 65, 46, 47, 57, 157; case file 154, 157,
Freyja *See* Shub-Niggurath
fungi from Yuggoth *See* mi-go
Furst, Emil/Agent Aaron 105, 137, 309, 311–313; artifacts 312
Galt, Reinhard 44, 52, 57, 64, 81, 90
Gates, George 86, 90, 261, 279, 280–281, 293
Geheimes Mysterium von Asien (book) 154, 158
Gen'yōsha *See* Black Ocean Society
Geoffrey, Justin 162
German Antarctic Expedition/Deutsche Antarktische Expedition 25, 27
Ghatanothoa 103, 151, 152, 211, 215, 236–237, 250
Ghorl Nigarl (book) 26, 158
Ghost Mound, Hydro, Oklahoma 55
ghouls 29, 30, 69, 93, 105, 107, 129, 146, 147, 148–149, 153, 157, 158, 172, 175, 198–200, 243, 252, 254, 296, 297, 298, 322, 331
Ghroth 76 *See also* Nemesis
Gibson Desert, Australia 40
Gilman, Walter 282
Glaakeen 180, 239
Glaaki 69, 92, 152, 153, 162–163, 172, 176, 180, 237, 238–240, 248, 249, 311, 312
Glasya-Labolas 144
Glenridge Chiropractor 80
Gnophkehs 67, 152
Goatswood, Wales 63, 64, 153
gravitors 41, 52
Great Old Ones 68, 75, 85, 87, 93, 109, 110, 121, 123, 142, 143–145, 146, 149, 150, 153, 161, 164, 176, 178, 180, 181, 186, 222, 223, 232–251, 252
Great Race *See* Yithians
Greist, Anton 48
Grey Men 25, 26
Greyman, Walter J. 65
Greys/extraterrestrial biological entities/EBEs 52, 68, 69, 70, 73, 74–75, 78, 79, 83, 88, 90, 94, 96, 146, 203–204, 217, 220, 275, 280, 293, 294, 322
The Group Dynamic in a Stress Environment (book) 64
GRU SV-8 8, 24, 27, 30, 36, 38, 42, 45, 49, 53, 88, 91, 113–115, 129, 135, 136, 149, 155, 244, 271, 276, 302
Haedi Nigritiae 204–205
Hali, Lake of 223
Handler (essential functions) 9–11
Hastur 103, 110, 144, 161, 237
Haumea *See* Shub-Niggurath
Haunter of the Dark *See* Nyarlathotep
He-Who-Swims-With-Corpses 23, 147, 223, 235
Headless Man *See* Y'golonac
Headless One *See* Y'golonac
Heinrich, Karl 44
Her Grey Song (play) 56, 110
Hermann der Cherusker 42
Hess, Rudolph 32
Hexenkartothek 25 *See also* Karotechia
Himmler, Heinrich 25, 27, 30, 31, 32, 42, 43
Hiroshima, Japan 47
Hirta, Scotland 45
Hitler, Adolph 27, 42, 43, 44
Hodge, Peter 53
Hong, Lawrence 81
Hoover, Herbert 19, 21
Hoover, J. Edgar 16, 21, 32, 37, 159
Hounds of the Angles 103, 151, 205–206
Hsan the Greater 163
Hubert, Robert/Belial 87, 92
human hybrids 148
Hunting-horrors 206–207, 252, 255
Hydra, Mother 23, 156, 223, 235
Hyperborea 67, 76, 150, 151, 152, 161, 237, 245, 247
hypergeometric addiction 166
hypergeometrical effects 164, 166, 167–174
hypergeometry 164–187
Ice Cave/YYII facility 24, 49, 70, 195, 272, 273
idol of Cthulhu 235
Ifrits 207–208, 244
Ina'hitelan *See* Itla-shua
inciting event 12
El Indio, Texas, UFO crash 52
inner space 56
inhuman Earthly intelligences 146–149
Inman, Bobby Ray 73, 117
Innsmouth, Massachusetts 16–22, 24, 33, 35, 37, 54, 55, 61, 63, 70, 79, 133, 145, 147, 148, 154, 156, 159, 235, 237, 273, 277, 308, 321, 323, 330; Innsmouth "plague" 19; Innsmouth "taint" 19, 23, 133, 194, 277, 278
The Innsmouth Report (book) 154, 159–160
introducing new agents 11–12
Interpreting the Rules 12
Irem of the Pillars 72, 152, 153
Ithaka *See* Itla-shua
Itla-shua 67, 103, 152, 228, 237, 240
Itoko, Congo 36, 229

James, Forrest/Agent Darren/Director John Smith 69, 80, 81, 82, 86, 90, 95, 276–278, 279, 280, 282, 285, 286, 287, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 309, 310, 311, 318
Jenkin, Brown 231
Jermyn, Arthur 35, 38
Jermyn, Wade 229
Johnson, Lyndon 63
Kadath in the Cold Waste 102
Karotechia 25, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 50, 51, 52, 53, 57, 59, 60, 61, 80, 81, 88, 90, 91, 102, 113, 114, 129, 136, 155, 158, 233, 242, 271, 302, 322, 330
Keepers of the Faith 68, 148, 322
Kempeitai 35
Kennedy, John F. 58, 59, 60, 63
Keravuori, Michael 50, 51, 53, 59
King in Yellow 56, 109, 110
The King in Yellow (play) 56, 108, 109, 110, 154, 160–161
King in Yellow Tarot deck 44
Kingsport, Massachusetts 241
Kitchen Sink document 89
Klarkash-Ton 246
Kluge, Walter 24
Knepier, Johannes 77, 92
Knotts, Edna/Agent Charlotte 316–318
K'n-Yan/Xinaían 55, 120, 152, 209, 210, 222, 245, 247, 250, 347
K'n-Yani 55, 148, 209–210, 342, 347, 349, 351, 352
Kroft, Justin 64, 68, 69, 73, 86, 88, 89, 124, 273, 280, 293, 294, 295
Ktagoolik *See* Cthulhu
Kuen-Yuin/Quányòuyīn 26, 120–121
Kukulcan *See* Yig
Kyashi Uyeda 37
Kythamila *See* slime of Tsathoggua
L'gh'rxians 76
Ladeau, Alexis 42
Ladenburg, Rudolph 28
Lemuria 26, 103, 150, 151, 152, 213, 215, 219
Lemurians 26, 55, 103, 152, 211, 213, 215, 250
Leng 26, 57, 61, 76, 102, 103, 114, 158, 216, 240, 243, 246
Lepus, Adolph 64, 86, 88, 287
Lhosk 56
Liber Damnatus (book) 154, 161
Liber Ivonis (book) 161
Livre d'Ivon (book) 142, 154, 161
Libyan ruined city 34
liquivores *See* those beyond
liveliest awfulness 184, 210–211
Lloigor 26, 116, 118–119, 120, 121, 123, 149–150, 152, 211–215, 236
Lloigor-controlled quasi-dinosaurian construct 211, 213, 214, 215–216
Lodz, Poland 42
Lomar 55, 67, 150, 151, 152
Lomarians 55, 67, 152
Lord of the Abyss *See* Nodens
Lrogg 76
Lydney Park 241
M-EPIC, 8, 99, 271, 281, 302
MacArthur, Douglas 32, 35,
Macready, Arthur J. 17, 21
Magonia/Medieval Metaphysics Laboratory 45
MAJESTIC 31, 46, 47, 48, 49, 52, 53, 54, 56, 57, 58, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 73, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 86, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 104, 111, 113, 115, 117, 124, 126, 129, 135, 146, 159, 161, 195, 204, 217, 220, 270, 273, 275, 276, 278, 279, 280, 281, 282, 285, 287, 288, 289, 293, 294, 295, 298, 299, 303, 308, 309, 311, 314, 319, 322, 323, 330
MAJESTIC OPORD 00001, 89, 154, 161
MAJESTIC-12 Special Studies Group 46
MAJESTIC Special Studies Group Two 52
MAJESTIC-12 Special Studies Project 93, 280, 293, 294
MAJESTIC-12 Steering Committee 68, 69, 82, 86, 88, 89, 90, 93, 94, 95, 96, 97, 273, 276, 280, 294
Makemake *See* Shub-Niggurath
Malbayam, Antonio 53
Man-With-No-Head *See* Y'golonac
Mannen, Abraham/Agent Thomas 261, 276, 278–280, 314
Marcel, Jesse 48
March Technologies 88, 97, 111, 125, 135, 245, 260, 272, 273–276, 278, 281, 283, 289, 290, 293, 294, 295, 296, 320
Marise, France 38
Marsh, Albert 159
Marsh, Obed 17, 19
Marsh, Robert 17
Másh-Ngi *See* Shub-Niggurath
Mason, Greg, surveillance videos 154, 158–159, 311
Mason, Keziah 230, 231
Matthew, Agent *See* Emil Furst
Mauti 61, 62, 64
McNamara, Robert S. 58, 59
McRay, Curtis/Agent Bernard/Agent Cyrus 80, 87, 138, 278, 279, 302, 303, 309, 310, 313, 314–316, 317
mermaids 58
metoh-kangmi 57, 216, 217
MI-6 30
MI-8, 19
MI-13 27, 28, 30
mi-go 55, 57, 74, 75, 76, 78, 80, 146, 147, 151, 152, 172, 175, 181, 187, 203, 204, 216, 217–219, 220, 236, 242, 245, 247, 250, 251, 273
Michaelson, Timothy 39
Mirage II device 34
Miskatonic University 72, 282; Antarctica expedition 102, 146, 251; 1935 Western Australian Desert expedition 36, 39
Mitchell, Marcus 60
Mnar 150, 151, 152, 153
Moon Lens 64
Moritaum, Arthur 57
Mors, Franz 30
Morse, Theodore 69
Mothman 51
Mu 120, 121, 150, 151, 152, 158, 211, 215, 236, 245
Mülder, Gottfried 26, 158
Muñoz, Javier 159
Muuruup 226
Myrlo, Michael 63
N-03 rocket 40, 41
Nagasaki, Japan 47
Nameless City 72, 223
Nancy, Agent *See* Jean Qualls
Narrative Concerning the Subterranean World (book) 55, 102
Naudabaum Castle 43, 44, 233
Nechustan/Nehustan 44
Necronomicon (book) 28, 41, 62, 72, 102, 103, 153, 154, 155–156, 232, 233, 234, 243, 246, 247, 251
Nemesis 76, 80
Nemmers, Harry 128
neotissue stain 274
Nephren-Ka *See* Black Pharaoh
Nicaraguan National Guard/Guardia Nacional 22, 25
Nick, Agent 111
Nietzsche, Friedrich 42
night at the opera 7, 303, 304, 319, 328
Ningal *See* Shub-Niggurath
Nitocris 153
Nixon, Richard 65
N'Kai 55, 151, 152, 246, 247
Nkulu *See* Cthulhu
NKVD 29, 43, 50; occult research program 29
Nodens 103, 237, 241
Nolan, Agent 93, 111, 296, 297, 298
Nori Onishi 37
Northam 19th Baron 72
NRO Delta 64, 68, 72, 73, 82, 86, 88, 98, 285, 287, 294
Nuada *See* Nodens
Nug 72
Nug-Soth 76
Nug-Yeb 237
Nyarlathotep 71, 76, 87, 103, 144, 145, 153, 156, 163, 172, 180, 183, 206, 230, 231, 233, 237, 241, 242, 252 See also the Black Man, the Dark Man, and Stephen Alzis
Nyhon 76
Nyogtha 243
Oakes, Katherine 260, 276, 277, 279, 284–286
ODESSA, 44, 52
Office of Naval Intelligence/ONI, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 33, 41, 60, 64, 67, 86, 159, 276, 280, 323, 330
Office of Strategic Services/OSS, 8, 16, 32, 33, 34, 39, 40, 43, 46, 59, 60, 73, 79, 299, 303, 323
Ohlendorf, Karl 31, 40, 41, 45
Oklahoma earthquakes 247
Olmstead, Lawrence 24
Olmstead, Robert Martin 18, 24, 159,
Omfalé *See* Tleche-Naka
ONI *See* Office of Naval Intelligence
Operations: Active Static 108; Advance Man 57; Aktion Eisschloss/Ice Palace 27, 31, 34; Aktion Götterdämmerung 43, 44, 45; Arc Light 67; Bakelite 25; Barrel Roll 67;

Bingo 66, 67; Black Mountain 102; Blue Fly 53, 70, 78, 86, 90, 270; Bristol 56, 60, 110; Caldera 72; Coral Nomad 85, 260, 261, 270, 290, 291, 292; Freedom Deal 67; Gladio 59; Good Look 67; Holstein 26; in China 1997–2008, 26; Kurtz 61, 64; Lancaster 235; Lifeguard 7, 38, 39; Looking Glass 65, 280; Lunacy 44, 45, 60, 155; Madchimp 237; Mallory 57; Northern Lighthouse 62; Obsidian 65, 66, 308; Osoaviakhim 43; Overdue 63; Paperclip 43; Porlock 64; Puzzlebox 18, 21, 70, 154, 159; Redbone 149; Riptide 61, 63, 324; Schwarzes Wasser/Black Water 27, 28, 29, 30, 31, 38; Sic Semper Tyrannis 50, 51, 53, 57; Skunked 51, 59; Somersault 133, 137, 277; Somersault II, 277; Southern Comfort 7; Southern Hospitality 50, 52, 53, 57, 102; Static 7; Sudden Sam 64; Summer Breeze 43, 45, 60; Talcum 24; Tarquin 36; Thimble 25; Threnody 60; Tiki Bar 132; Uproar 60
Organization Todt 38
Ortega, Robert Justin 124, 295
Osiris *See* Shub-Niggurath
OSS *See* Office of Strategic Services
Ossadagowah 67, 237, 247, 341, 342, 348
Ossendowski 26
Ossorronophris *See* Y'golonac
Outer Gods 114
Outlook Group 57, 68, 69, 81
P4 Desk (Office of Naval Intelligence) 18, 21, 22–25, 30, 32, 33, 34, 60, 156, 159, 235, 258, 330
Paragon Foundation 45
Payton, David Farragut 59, 60
Peaslee, Nathaniel 39, 72
Peaslee, Wingate 39
Peis, Erwin 45, 50, 53, 54
The People of the Monolith (book) 154, 162, 311
Péron, Juan 41, 50
Phenomen-X 74, 104, 105, 115, 272, 287, 349
Philadelphia Experiment *See* Project Rainbow
Pieda Negra 24
PISCES 8, 28, 30, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 45, 48, 49, 54, 64, 68, 69, 72, 81, 110, 271, 302, 322; archaeological intelligence operation in Borneo 48
Pnakotic Manuscripts 28, 36, 67, 102, 154, 162, 232, 246
Pnakotis 36, 319, 321
Poe, Donald/Agent Alphonse/Agent Charlie 80, 88, 90, 97, 100, 104, 159, 163, 282, 299, 308–311, 312, 313, 314, 315, 316, 324
Point 102, Queen Maud's Land, Antarctica 102
Point 103, Antarctica 27, 31, 34, 40, 41, 45, 50, 53, 79
polyps, spectral 36, 122, 151, 152, 201, 225–227
Ponape 19, 235
Powder of ibn-Ghazi 311
portraying the Deep Ones 23
Princess Martha Coast, Antarctica 25
Prinn, Ludwig 163, 194, 204, 242
Projects: Aquarius (MJ-1) 53, 54, 65, 68, 86, 293; Artichoke 56; Blue Book 53, 60; Bustle 273; Contrail 273; Copper Mask 273; Drought 273; Dulcimer 95; Empty Mountain 273; Garnet (MJ-3) 69, 80, 285, 287, 294; Grudge 52, 53, 60; High Day 273; Lambent 273; Looking Glass 65, 280; Mainframe 273; Mirage 31, 34, 39, 40, 41, 52; MKSearch 56; MKUltra 56; Moon Dust (MJ-5) 53, 280; Nacre Python 273; Outlook 56, 273; Parsifal 35, 38, 39, 40; Phi 34; Pluto (MJ-6) 68, 273, 280; Puzzle 41, 64; Rainbow 28, 31, 34, 42; Red Pendulum 273; Redlight 68; Sign 49, 52; St-Barnum 57; St-Circus 57; Sharp Atlas 273; Subsume 56; Suzerain 273; Tell 111, 281, 289, 290; Wells 111, 125, 126, 273, 281; Zero Rapid 273
Propavsheye 136
protomatter 78, 220, 274
psychotic opera 7
Punta Gorda, Nicaragua 18
Qualls, Jean/Debra Constance/Jean Qualls/Agent Nancy 69, 81, 111, 279, 296–298
Quányòuyīn *See* Kuen-Yuin
Quetzalcoatl *See* Yig
Qu-tugkwa 207, 208, 237, 244
R'lyeh 151, 164, 234, 235, 236
Ramsey, Lt. Commander Frederick 30; Ramsey's Talents 30, 39
Rathke, Franklin 39
Reagan, Ronald 68
Red Cross Pocket Bible (book) 43, 154, 162,
Red Orchestra spy network 27
Redman samples 57
Reich, Wolfgang 102
Revelations of Glaaki (book) 76, 77, 154, 162–163, 239, 248, 249
Rhan-Tegoth 67, 152, 237
Ringwood, Abner 65, 68
Rituals: activating 166; combining effects 174; costs 166–169; duration 171; effects 166–171; flawed 169; learning 165–166; witnessing 174
Rituals, cultural: African and Caribbean 170; Ancient Chinese 170; European, Judaic, and Islamic Occultism 179; psychic powers 170
Rituals, sample: Ageless Banquet 44, 172, 174; Call Forth Those From Outside 157, 163, 172, 175, 225; Call Forth Those From Outside (Azathoth) 163, 284; (dimensional shambler) 284; (Glaaki) 163; (Feasters from the Stars) 163; (Great Race) 158; (Haedi Nigritiae) 157, 163; (Ifrits) 163; (Itla-Shua) 229; (Mi-Go) 163; (Nyarlathotep) 163, 284; (Nyogtha) 157, 161, 163; (Qu-Tugkwa) 208; (Shub-Niggurath) 163; (Y'golonac) 163; (Yog-Sothoth) 284; The Call of Dagon 156, 160, 172, 175, 278, 284; Call Zombies 157, 172, 175, 313; The Calling of the Goat 166; Changeling Feast 172, 175, 199, 200, 220, 298; Charnel Meditation 157, 160, 163, 172, 175, 200, 298; Clairvoyance 172, 176; Closing of the Breach 157, 161, 163, 172, 176–177, 243, 284, 313; Closing of the Breach (Azathoth) 284, 313; (Haedi Nigritiae) 157; (Hunting-Horrors) 313; (Nyogtha) 157, 161; (Shub-Niggurath) 284, 313; (Yog-Sothoth) 284, 313; Consciousness Expansion 157, 172, 177; Create Stone Gate 160, 172, 177, 182; Dho-Hna Formula 62, 158, 161, 162, 172, 177, 225; Dust of the Thresholds 160, 172, 178; Elder Sign 158, 160, 161, 172, 178, 278, 284, 311; Elixir of Infinite Space 163, 172, 178; Exaltation of the Flesh 163, 172, 179, 313; Exchange Personalities 172, 179, 284; Exorcism 172, 179, 313; Fascination 160, 163, 172, 180, 220; Finding 172, 180, 313; The First Secret 137, 163, 172, 180, 311, 312, 313; Healing Balm 163, 172, 180, 313; Immortal Messenger 163, 172, 180; Infallible Suggestion 172, 180, 220, 284; Knife of Ibn-Fedel 169; Leaves of Time 162, 163, 172, 181; Lure the Hungerer 163, 172, 181; Meditation Upon the Favored Ones 160, 163, 172, 181; Mountain and Sea 163, 172, 182; Obscure Memory 157, 160, 172, 182, 220, 284; Of the Shadowe 167; One Who Passes the Gateways 162, 172, 182, 225, 313; Open Gate 161, 172, 177, 182; Pentagram of Power 161, 163, 172, 175, 182; Petrification 161, 172, 183; The Powder of Ibn-Ghazi 160, 172, 183, 311; Prayer to the Dark Man 163, 172, 183, 231; Preserve Living Brain 159, 172, 184; Primal Lay 162, 172, 184; Raise From Essential Saltes 159, 161, 163, 169, 173, 184–185, 210, 284; Reanimation Formula 136, 159, 173, 185; Release Breath 157, 173, 185, 313; See the Other Side 161, 173, 185, 278, 284, 313; Song of Power 173, 185, 313; Soothing Song 173, 185, 313; Speaking Dream 160, 161, 173, 186, 313; Speech of Birds and Beasts 173, 186, 313; Stone of Life 174; Storm and Stillness 156, 173, 186; Swarm 156, 173, 186; Touch of Saval 174; Vach-Viraj 243; The Voorish Sign 160, 161, 162, 163, 173, 186, 225, 278, 284; Whispers of the Dead 163, 173, 186–187; Whispers of the Dead (Cthulhu) 156; Whispers of the Dead (Tsathoggua) 161; Winged Steed 161, 163, 173, 187, 230; Withering 160, 161, 163, 173, 187, 220; Zombie 157, 161, 173, 185, 187
Roosevelt, Franklin Delano 32
Ross, Gavin/Agent Adam 68, 69, 82, 86, 94, 95, 116, 124, 278, 282, 285, 287, 294–296
Roswell, New Mexico, UFO crash 46, 47, 48, 49, 52, 68, 74, 83, 89, 161, 288, 322, 323
Saaktog *See* Tsathoggua
Sadogawh *See* Tsathoggua
Sadogua *See* Tsathoggua
Sadoguë *See* Tsathoggua
Saima Yoshimura 37
St. Bernard Parish raid of 1907 26, 72, 235
St. John Philby, Harry 72
St. John Philby, Kim 72
St. Valentine's Day Massacre 19
San Francisco, California 37

Sandino, Augusto 22
Sarkomand 56
Sarnath 153
SaucerWatch 74, 81, 82
Schaeffer, Denton 81, 82
Seaton, Samuel 229
Secret Intelligence Service, British 32
The Secret Room 32
Secret Service, American 26
serpent people/serpent-folk 55, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 215, 219–220, 250
servitors, winged 173, 187, 230
The Seven Cryptical Books of Hsan (book) 103, 154, 163, 170, 311
Shaggai insects 63, 64, 76, 81, 153, 208–209, 233, 273, 322
Shalin, Mikhail 53
Shamballah 152
shambler, dimensional 172, 181, 194–196, 252, 255
Shea, Ronald 63
Shelton, Dana 261, 292–294
shoggoths 24, 146, 147, 151, 197, 220, 221–222, 223, 251, 252, 255, 345, 351, 352
Shonhi 76
Shtemyenko, S.M. 49
Shub-Niggurath 65, 93, 105, 172, 174, 179, 180, 183, 204, 209, 236, 237, 244–245
Shuba-Nigur-Urash *See* Shub-Niggurath
Sigil, anti-gravity 48
Sila *See* Itla-shua
Siringo, Joe/Agent William 278
Slater, Joseph 76
slime of Tsathoggua/Kythamila 222–223
SMERSH 38, 45, 51, 53
Smith, Director John *See* Forrest James
Smyth, Arthur Emery 56
Somoza, Anastasio 22, 25
Sonderkommando-H, 25, 27
spawn of Cthulhu 172, 223–224
spawn of Yog-Sothoth 198, 224–225
star-spawn *See* spawn of Cthulhu
Stalin, Josef 29, 43, 49, 50, 53, 54, 59, 149
Stillman, Michael 39, 60, 67
Stimson, Henry L. 21
Strange Ones 122, 202
Strater, Lewis 57
substance K 56
Sumatra Queen (ship) 17
Tadjbegskye Bratva 115
Tapham, Gregory 261, 279, 288–290, 291
Tawil at-'Umr *See* Yog-Sothoth
Tcho-Tchos/Tochoa/Yueh-Chi/Chauchuas/Tachoans 54, 61, 62, 65, 66, 67, 82, 84, 85, 88, 103, 104, 116, 121, 125, 129, 148, 152, 158
Tchortcha 26
Tectonic Agitator 45
Temple of Winds 240
Tenebrosa Aqua (book) 27, 28, 29, 30
Tess, Jürgen 25
Theissen, Ernst 43
Thing That Should Not Be *See* Nyogtha
Thomas, Agent *See* Abraham Mannen
Thornhill, Rebecca Kaur 290–292
those beyond 227–228, 252; disc-shaped liquivore 227–228; ophidian liquivore 228; tumbleweed liquivore 228
Thresher (submarine) 61
Thule/Itoko, Belgian Congo 35, 36, 229
Thule, Yithian Queen Maud's Land city 36
Thule, Yithian Australian colony 36
Thule Generator 31, 45
Thulians 34
Tiger Transit 82, 84–85, 104, 129, 268
Tillinghast radiation 81, 227, 273, 274, 289
Tillinghast resonator/Mirage III, 39, 40, 42, 64, 125, 126, 227, 276, 289, 291
Tipler, Arvin 65
Tiráwa *See* Tsathoggua
Tlaloc *See* Cthulhu
Tlatlecuhtli *See* Tsathoggua
Tleche-Nacha/Tleche-Naka 237, 245–246
Tokio Club 37
tomes 142–143; skimming 143
Tong Shukoran 82, 84, 88, 93, 99, 104, 105, 111, 125, 130, 322
Tonya, Agent *See* Victoria Winstead
travelers/EBE2 78
Truman, Harry 46, 49, 59
Trump, Donald 138
Tsadogwa *See* Tsathoggua
Tsan-Chan 26, 119, 121, 150, 153
Tsath 55, 247
Tsathoggua 55, 67, 76, 110, 132, 152, 161, 172, 180, 183, 222, 223, 237, 243, 245, 246–248, 348
Tseche-Nako *See* Tleche-Naka
'Tulu *See* Cthulhu
Tunguska, Siberia, blast 43, 233
Turner, Arthur 31, 34, 35, 39, 40, 41
Tutula *See* Cthulhu
Ubar 72
Ultima Thule 162
Uluumil-Naga 150, 152
Unaussprechlichen Kulten (book) 36, 42, 76, 103, 153, 154, 163
unhistory of Earth 150–153
unnatural entities 10, 132, 174, 175, 178, 181, 188–232
Unnatural skill 142, 143, 145, 146, 147, 166, 174, 181, 186
unnatural threats 150, 252–255
unnatural tomes 153–163
USAMRIID 8, 92
U.S. Marine Corps 16; 42nd Marine Battalion 18
Valusia 150, 151, 219
van der Heyl, Claes 26
van der Heyl, Dirck 26
Varney, Robert 86
Vault of Souls 67
De Vermis Mysteriis (book) 154, 163, 167, 204, 242
Versailles negotiations 1919, 19
Vietnam War 26, 32, 59, 62, 64, 66, 67, 84, 276, 308
Vodou 250
Volturnus 144
von Bismarck, Otto 42
von Junzt, Friedrich Wilhelm 26, 42, 103, 158, 163, 236, 247
Voorii/Voormi 67, 152, 216, 237
Wade, Satchel 66
Waite, Ephraim 63
Wall Street Crash 21
Warren, Augusta 60
Warren, Harley 60
Washington Naval Conference of 1922 19, 21
Wendigo/Wendigowak 228–229, 240
West, Herbert 159, 231
Wexler, Dr. 53
what Delta Green knows 321–323
Whateley, Elijah 251
Whateley, Lavinia 251
white apes 36, 229
William, Agent *See* Joe Siringo
Wilmarth report 76
wind-fed intelligent fungi of Neptune 76
Windigo *See* Itla-shua
Winstead, Victoria/Agent Tonya 279, 280
Winters-Hall, Arthur Brooke 158
witches' familiars 184, 230–231
World War One 17, 19, 22, 27, 44, 156
World War Two 8, 16, 27, 30, 31, 33, 42, 44, 47, 51, 54, 70, 79, 83, 162, 289, 299, 302, 330
Wormius, Olaus 156
Wu, Chun-te/Agent Anton 114, 313–314
Xada-Hgla *See* Azathoth
Xin 26, 158, 211
Xinaían *See* K'n-Yan
Xing Tian *See* Y'golonac
Xinjiang, China 26
Xiuha, Lord *See* Qu-Tugkwa
Yabou 247
Yaddith 76
Yang-tze River, China 25, 26,
Yeb 72
Yekub 76
yeti 57, 150, 216
Y'Golonac 68, 92, 163, 237, 248–249
Y'ha-nthlei 18, 24, 63
Yhe 150
Yhtill 109, 110
Yian-Ho 25, 26, 120, 121; Song of Thirty-Thousand Calamities 26
Yig 151, 232, 237, 250
Yithians 26, 36, 67, 72, 76, 78, 122, 123, 149, 151, 153, 158, 164, 201, 202, 226, 229, 273, 320; cone-shaped vessels 23, 200–201; human vessels 122, 202–203, 320
Yog-Sothoth 62, 72, 144, 172, 173, 175, 179, 180, 184, 198, 224, 225, 237, 251
Yoth 55, 151, 219, 222, 247
Yrjo, Albert 58, 63, 64, 68, 69
Yue-Laou 26, 120
Yuggoth/Pluto 74, 76, 134, 146, 151, 204, 217, 219
YY-II facility *See* Ice Cave facility
Zobna 67
zombies/resuscitated casualties/poyavlyatsya 41, 42, 45, 53, 136, 172, 173, 175, 185, 187, 231–232
Zuilphagua 248
Zvery, P.E. 229

> Обзор Операции

Название	Крючек

Природа (In Media Res, Тайна или Постоянная угроза)

НПС

Неестественные Угрозы

Награды ОР

> Структура Операции

Зацепки, Тупики, Жуткие моменты, События, Проблемы и решения (Нарисуйте связи)

> Детали Неестественной Сущности

Имя и описание	Источники информации

СИЛ	ТЕЛ	ЛОВ	ИНТ	ВОЛ	ХАР	ОЗ	ОВ

Броня, Навыки, Способности и Другие Примечания

Название или описание атаки	Шанс на Попадание	Урон или Летальность	Другие Эффекты

Потеря ОР

> Детали ритуала

Название(я)	Известные Источники

Сложность (Простая, Запутанная или Сложная)

Время обучения, затраты и требования	Время активации, затраты и требования

Эффекты

>> Personal Pursuits Summary

In a "Home" scene, each player chooses and describes one personal pursuit for their Agent. Determine how it affects the Agent's Bonds, skills, and Sanity. No personal pursuit can raise SAN higher than POW×5 or a Bond's score higher than the Agent's CHA. Record the results on the character sheet or on a separate page for notes.

Pursuit	Cost	Roll	Effects
Fulfill responsibilities	None.	SAN.	» *Fumble:* Reduce a Bond by 1D4. » *Failure:* No effect. » *Success:* Improve a Bond by 1D6. » *Critical:* Improve a Bond by 1D6 and gain 1 SAN.
Back to nature	Reduce a non-DG Bond by 1.	SAN.	» *Fumble:* Lose 1D4 SAN. » *Failure:* No effect. » *Success:* Gain 1D4 SAN. » *Critical:* Gain 4 SAN.
Establish a new Bond	Reduce a non-DG Bond by 1D4.	CHA×5.	» *Failure:* No effect. » *Success:* Gain a new Bond with a score of ½ CHA.
Go to therapy, sharing truthfully	Reduce a non-DG Bond by 1.	Luck or the therapist's Psychotherapy skill.*	» *Fumble:* Lose 1 SAN. » *Failure:* No effect. » *Success:* Gain 1D6 SAN. » *Critical:* Gain 6 SAN. A disorder goes into remission. Gain a Bond with the therapist at ½ CHA (or add 1D4 to an existing Bond with the therapist).
Go to therapy, not sharing truthfully	Reduce a non-DG Bond by 1.	Luck or the therapist's Psychotherapy skill.	» *Fumble:* Lose 1 SAN. » *Failure:* No effect. » *Success:* Gain 1D4 SAN. » *Critical:* Gain 4 SAN. A disorder goes into remission. Gain a Bond with the therapist at ½ CHA (or add 1D4 to an existing Bond with the therapist).
Improve a skill or stat	Reduce a non-DG Bond by 1.	The skill or stat to be improved.	» *Failure:* Add 1 to a stat or 1D10 to a skill. » *Success:* No effect.
Indulge a personal motivation	Reduce a non-DG Bond by 1.	SAN.	» *Fumble:* Lose 1 SAN. » *Failure:* No effect. » *Success:* Gain 1 SAN. » *Critical:* Gain 1D4 SAN.
Special training	Reduce a non-DG Bond by 1.	None.	Gain special training with a skill or stat.
Stay on the case	Reduce a non-DG Bond by 1 and add 1D6–3 SAN.	Criminology or Occult; the Handler rolls secretly.	» *Fumble:* Uncover a dangerously wrong clue. » *Failure:* No effect. » *Success:* Uncover a pertinent clue. » *Critical:* Uncover an especially valuable clue.
Study the unnatural	Reduce a non-DG Bond by 1D4.	Depends on the source.	Depends on the source.

* If the Agent describes criminal or unnatural events and the therapist thinks they are delusions, the roll is at a –20% penalty. If the therapist does not think they're delusions, there's a risk of criminal investigation or further exposure of the unnatural.

Open Game License v. 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v. 1.0, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Legend, © 2011, Mongoose Publishing.

Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of the Coast, Inc.

Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.

Delta Green: Handler's Guide, © 2017, Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, Kenneth Hite, Shane Ivey, and Greg Stolze.

PRODUCT IDENTITY: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: the intellectual property known as Delta Green; all trademarks, names (including the name Delta Green), artwork, and trade dress; and all text not explicitly identified as Open Game Content.